不思議のダンジョン 風来のシレンDS コンプリートガイド

ファミ通責任編集

不思議のダンジョン 風来のシレンDS コンプリートガイド

不思議のダンジョン
風来のシレンDS
コンプリートガイド

一章 システム解説

基礎知識 ……4
シレンの能力 ……8
シレンを助けるNPC ……12
モンスターとの戦い ……16
ダンジョンの仕組み ……22
ワナの知識 ……27
道具の使い方 ……31
町の施設と店の利用 ……39
スコアと冒険の足跡 ……42
その他の遊び方 ……44

二章 困ったときのテクニック集

風来人の知恵袋 ……48
　基本編 ……48
　戦闘編 ……50
　道具編 ……51
　泥棒編 ……56
　知識編 ……58
フェイの問題ヒント集 ……65

三章 ダンジョン攻略

こばみ谷全体図 ……80
主要イベント発生条件解説 ……82
全ダンジョン個別攻略 ……89
渓谷の宿場～滝壺の洞窟 ……90
　渓谷の宿場 ……94
　杉並の旧街道 ……96
　山間渓流 ……97
　竹林の村 ……98
　天馬峠 ……100
　山頂の森林 ……101
　山頂の町 ……102
　ネブリ山廃坑 ……104
　断崖の岩屋／山霊の洞窟 ……105
　奇岩谷 ……106
　瀑布湿原 ……108
　テーブルマウンテン[17～21F] ……109
　地下水脈の村 ……110
　テーブルマウンテン[22～25F] ……112
　ムゲン幽谷 ……114
　幻魔の試練 ……114
　竜哭の試練 ……115
　最後の試練 ……115
　太陽の大地（黄金都市） ……116
　虹の根もと～滝壺の洞窟 ……118
食神のほこら ……120
掛軸裏の洞窟 ……130
フェイの最終問題 ……138
儀式の洞窟 ……148
死者の谷底 ……156
魔蝕虫の道 ……162

四章 お役立ちデータ集

モンスターデータ ……172
　モンスター名50音順さくいん ……172
道具データ ……202
　武器データ ……202
　盾データ ……205
　腕輪データ ……208
　矢データ ……210
　おにぎりデータ ……210
　草・種データ ……211
　巻物データ ……213
　杖データ ……215
　壺データ ……217
　その他の道具データ ……218
　肉データ ……219

五章 シレンシリーズ回顧

『風来のシレン』シリーズの歴史 ……234

巻末コラム
シレンジャー誕生の夜 ……238

一章　システム解説

基礎知識

まずは、ゲームの目的、基本操作、画面の見方などの『風来のシレンDS』(以下『シレン』)を遊ぶ上での基礎知識を説明しよう。とくに、まだゲームをプレイしていない人は、ここで基本を学んでほしい。

シレンの目的

プレイヤーは主人公のシレンを操って、入るたびにマップの地形や落ちている道具、出現する敵などがランダムに変化するダンジョンを探索し、その最深部まで踏破するのが目的となる。しかし、ダンジョン最深部までの道のりは困難を極める。その途中で敵にたおされるか、腹ペコになるかして、シレンのHPがゼロになるとゲームオーバー。シレンの能力(レベル)や所持していた道具もすべてなくなった状態で、最初の町からまたやり直すことになる。とにかく最初は、右の流れ図のように最初の町➡ダンジョンという行程をくり返し、そのダンジョンの特徴をつかむこと。『シレン』では、何度もの失敗の積み重ねがクリアへの道につながるのだ。

当面の目的はテーブルマウンテンの上(30F)までの到達。これを達成すると入れるダンジョンも増える。

冒険の流れ

町で冒険の準備

ほとんどのダンジョンへの共通のスタート地点となる町が「渓谷の宿場」だ。酒場で「大きいおにぎり」をもらったり、倉庫に蓄えた道具類を何個か持ち出し、冒険の準備を整えてからダンジョンへ入ろう。

▼

ダンジョンの探索

最少30、最大99のフロア数で構成される各ダンジョンでは、その最深部を目指して奥へ奥へと進んでいく。できるだけフロア内に落ちている道具を拾いつつ、敵との戦闘もこなして経験値を稼ぎ、シレンの強さを上げていきたい。

▼

探索の終了

基本的には、シレンがダンジョンの最深部にたどり着ければクリアとなり、探索で入手したすべての道具を「渓谷の宿場」の倉庫まで持ち帰ることができる。

シレンが途中でたおれると最初の町に戻される

風来人備忘録 リセットしても必ず最初の町からスタート

本作では、町の中やダンジョン内でもメニューで「中断」を選べば、一度DSの電源を消しても以前「中断」した場所から冒険を再開できる。ただし、ゲーム途中でリセットすると、シレンのレベル、所持する道具がゼロになり、強制的に最初の町に戻されてしまうので注意しよう。

ゲーム途中のリセットは、スコアや記録にもデータとして残らないので、できるだけやらないように。

基　本　操　作

以下では、シレンがゲーム中頻繁に使うことになるボタン操作を中心に紹介する。今回はDSへの移植ということもあってタッチペンを使った操作も可能だが、過去の『シレン』シリーズをプレイしてきた人には従来どおりの操作がしやすいようだ。そこで、ここでもボタン操作で解説する。

Bボタンのチョン押しで、コマンドリストを経由しないでいきなり道具リストが出せる。これはかなり便利だ。

移動（ななめ移動）

操作：✚ボタン（✚ボタン＋Rボタン）

シレンは何か行動するたびにお腹が減っていくので、なるべく行動数を節約する必要がある。たとえば部屋の曲がり角では、直角に曲がるのではなく、「ななめ移動」で歩数を減らしてショートカットする。これだけでもトータルの行動数が減って、お腹の減り具合も緩和できるのだ。

Rボタンを押したまま移動すると、シレンがななめにしか向かなくなり、スムーズな「ななめ移動」が可能だ。

ダッシュ移動

操作：✚ボタン＋Bボタン

普段は基本的に1マスずつしか移動できないシレンを高速で移動させる操作だ。ただし、本作ではシレンが1行動するとフロア内の敵も1行動するというルールがあるため、敵が近くにいる場合などに使うのは禁物。ダッシュしすぎて敵に囲まれてしまうことがよくある。

安全を考えれば、ダッシュ移動は周りに敵がいないことを確かめた上で一本道の通路でのみ使いたいところ。

攻撃／話す

操作：Aボタン

シレンと隣接する敵へ直接攻撃したいときに使う行動で、隣接する者が仲間や町の人である場合は話しかけることができる。このボタンで行なう攻撃は、基本的にはシレンが向いている方向へ1マス分しか届かない。2マス以上離れた敵に対しては、他の攻撃を選択しよう。

シレンが仲間を連れているとき通路で旅人に進行を妨害されたら、壁を攻撃して時間を進めて1歩ずつ進もう。

足踏み

操作：Aボタン＋Bボタン

その場から移動しないで時間だけを経過させたいときに使う行動。いちばんポピュラーな使い方は、シレンの残りHPが少なくなったときだろう。シレンのHPが時間とともに自然回復する法則を利用して、HPがある程度回復するまではしばらくその場で足踏みをさせるのだ。

シレンのHPは行動すると少しずつ回復。完全回復させるには時間が必要なので、緊急時の使用はやめよう。

矢を撃つ

操作：Ⓛボタン

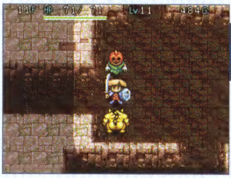
シレンが矢を装備時に使える行動。基本的に射程がシレンの向いている方向へ直線距離で10マス内にいる敵ならば、画面の外にいて見えない者に対してもダメージが与えられる。また、肉を食べてモンスターに変身した場合は、同じ操作でモンスターの特技を使うこともできる。

矢を撃つ方向を決めるときは、STARTボタンを押してマス目を表示させ、まず敵に当たるか確認するのが無難だ。

方向転換

操作：Ⓨボタン＋✚ボタン

Ⓨボタンを押しながらするシレンの方向転換ならば、1行動とみなされずに、移動したり何かしらの行動をしない限り、何度でも好きに方向を変えることが可能だ。また、Ⓨボタンのみ押した場合は、いちばん近くにいる敵の方向へ自動的に向く。敵が複数いないときには便利な操作だ。



あわてるな、その1行動が運命を変える。絶対絶命のピンチでこそ、方向転換で脱出手段を考えよう。

人とすれ違う／道具の上に乗る

操作：✚ボタン＋Ⓑボタン

シレンの進みたい方向に、仲間や旅人などの人がいればその人とシレンの位置が入れ替わり、落ちている道具があれば拾うことなく道具の上に乗ることが可能だ。後者はあまり使うことはないが、36ページで解説するギタンを壺に入れたい場合に必要になる。

せまい通路でシレンの前から旅人がやってきたときは、すれ違いの操作を使えばシレンの移動もスムーズに。

風来人備忘録　タッチペン操作について

本作ではDS本体に付属するタッチペンでもシレンを操作することが可能だ。その操作方法を簡潔に記すと、下画面でシレン自身の行きたい場所をタッチペンで指せばそこへ移動ができ、シレン自身をタッチペンで指せば各種メニューウィンドウが開く。使いたい道具の指定は、タッチペンで画面に表示された道具自身を指せばOKという感じだ。タッチペンを握る片手だけのプレイ操作方法は、『シレン』シリーズのプレイがはじめてという人にこそおすすめ。人によっては、タッチペン操作に従来のボタン操作も取り入れたほうがやりやすいかもしれない。

画面のサイドにある合計8つの矢印は、シレンをその方向にダッシュ移動させるときに使用する。

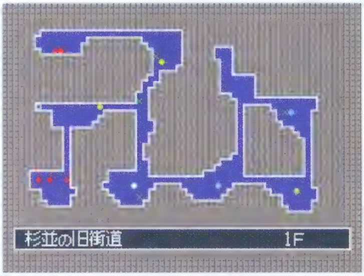
敵に囲まれたりして細かな行動指示が必要なときは、マス目表示にしてつぎの行動を思案。

マップ表示

シレンがダンジョン内にいるときに表示される、各フロアのマップに映るアイコンの意味は右のとおり。このマップ表示は、基本的にシレンが行った場所しか映し出されない仕組みで、すべての場所に行かないことには完全なマップを見ることはできない。ただし、「あかりの巻物」を使うことで、行っていない場所の状況をマップに映し出すことも可能だ。これらの道具を使うことで、道具が落ちている部屋だけを回るといった効率のよい探索ができるのだ。

マップは下画面にも上画面にも表示できる。非表示にもできるが、かなりの上級者でないとつらいかも……。

アイコンの意味



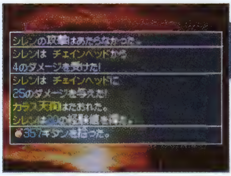
- シレン
- モンスター
- 落ちている道具
- 仲間や旅人
- ワナ
- 階段

DS上画面のカスタマイズ

DSには上下ふたつの画面があるが、『シレン』ではおもに下画面を使ってゲームをプレイし、上画面にはプレイヤーの好みによって、プレイ中のさまざまな情報を表示することができる。それがここで紹介している５つの画面表示だ。この上画面表示は、メニューウィンドウから「その他」➡「ダンジョン設定」と進んだところにある「上画面」という項目で変更することが可能だ。

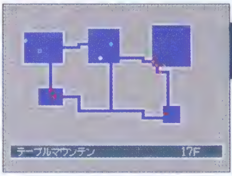
居場所マップ

デフォルトはこの表示。ダンジョン全体を通して、いまシレンがいる場所（フロア）が表示される。



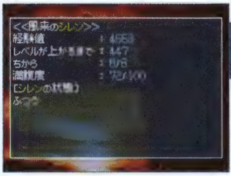
メッセージ履歴

通常時は下画面で表示されているメッセージ表示を、数回まえに表示されたものまでまとめて表示。



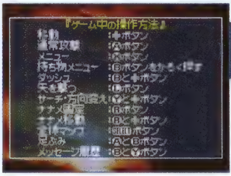
全体マップ

シレンがいまいるダンジョンのフロアマップを表示。下画面ではシレンの操作に専念したい人にはオススメ。



ステータス

通常時は下画面で✖ボタンを押さないと見ることができない、シレンのステータスが表示される。



ゲームの操作方法

シレンがゲーム中にできるすべてのボタン操作をリストで表示。まだ操作に慣れない人はこの表示で。

シレンの能力

主人公のシレンはどちらかといえばひ弱なほうで、ピンチになる状況も多く、そこでのプレイヤーの判断ミスがゲームオーバーにつながる。ミスを少なくするためにも、ここでシレンの能力を知っておこう。

シレンのステータス

シレンの強さや状態を示すステータスは、以下の７つの要素で構成されている。基本的には、レベル、剣の強さ、ちからの数値がシレンの攻撃力に、盾の強さのみが防御力に影響すると考えていい。これらの数値は、レベルを上げたり、装備品を強くしたり、道具を使うことで上げられる。とくにステータスをアップさせる道具を入手したら、ボーナスだと思ってすぐに使おう。

シレンのスタート時のステータスは、LV1、HP15、ちから8、剣と盾の強さ0、満腹度100となっている。

シレンのステータスの意味

HP

シレンの体力を示す数値で現在値と最大値がある。おもにシレンが敵モンスターの攻撃を受けることによって現在値が減少していき、この数値がゼロになるとシレンがたおれてしまいゲームオーバーとなる。減少したHPの現在値は、「薬草」や「背中の壺」などの道具を使うことで回復できる他、シレンが何か行動するたびに自然回復する。また、HPの最大値は基本的にシレンのレベルが上がることで上昇していくが、シレンのHPの現在値が満タンのときに、「薬草」や「弟切草」を飲むことでも増加させることが可能だ。

LV（レベル）

シレンの強さを示す数値のひとつ。基本的には、ダンジョン内に現われる敵モンスターをたおして経験値を貯め、それが一定量貯まるごとにレベルが１ずつアップしていくが、「しあわせ草」や「天使の種」などの道具を使ってレベルアップさせることも可能。レベルが高いほど、直接攻撃や矢による攻撃で相手に与えるダメージが大きくなる。

経験値

シレンのレベルを上昇させる基となる数値。基本的にシレンや仲間が敵モンスターをたおすことで数値が上昇し、一定量貯まるとレベルが１アップする。

満腹度

シレンの状態を示す数値で現在値と最大値がある。現在値は、基本的にシレンが10回行動するごとに１ずつ減っていき、ゼロになるとHP（現在値）が１回行動するごとに１ずつ減っていく。満腹度の現在値は各種「おにぎり」や草・種、肉を食べることで回復でき、最大値は「胃拡張の種」を飲んだり、現在値がMAXでおにぎりを食べても上がる。

剣の強さ

シレンが装備している武器の強さ。この数値が大きいほど、シレンが敵に直接攻撃したときのダメージ量が多くなる。

盾の強さ

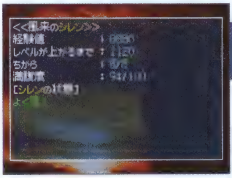
シレンが装備している盾の強さ。この数値が大きいほど、シレンが敵から受ける攻撃のダメージが軽減される。

ちから

シレンの強さを示す数値のひとつで現在値と最大値がある。現在値が高いほど、シレンが敵に直接攻撃したときのダメージ量が多くなる。しかし、現在値は一部の敵の特技によって下がることがあり、回復させるには「毒消し草」を飲む必要がある。最大値は「ちからの草」を飲むことで上がる。

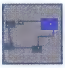
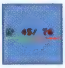
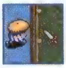
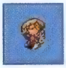
シレンの状態変化

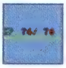
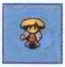
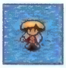
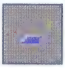
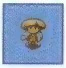
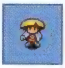
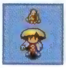
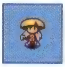
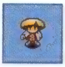
ダンジョン内を探索中のシレンは、敵モンスターの攻撃や特技、仕掛けられたワナや使った道具の効果によりさまざまな状態に変化する。シレンの能力がアップするものもあるが、敵やワナから受けるものはマイナス効果が多い。以下のリストでは、シレンに起こりうる状態変化の効果とその状態になるシチュエーションを一覧にしてみた。



31種類の状態変化のうちシレンの見た目が変わるのはごくわずか。現状は上画面のステータス表示で確認だ。

シレンに起こりうる状態変化一覧

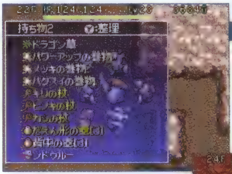
状態変化名		効果時間	効果
	あかり	フロアを出るまで	「あかりの巻物」を読んだときに起こる状態。マップ上で、まだ行っていない場所も含めてフロア全体が見られるようになる上に、敵や仲間や旅人（NPC）、道具などの位置もマップで完全に把握できるようになる。
	HP減少	50ターン	きり仙人系モンスターの呪文を受けて「自然回復無効」状態（➡P10）になっている状態で、さらにきり仙人系の特技を受けると起こる状態。1ターン経過するごとに、シレンのHPが1ずつ減っていき状態回復もできなくなるが、道具を使ってのHP回復は可能。呪文をかけた、きり仙人系モンスターをたおしても状態回復しないので、50ターン経過するのを待つしかない。
	遠投	装備をはずすまで	「遠投の腕輪」を装備したときに起こる状態。シレンの撃った矢や投げた道具のすべてが、直線上にいる敵や障害物などを貫通しながら飛んでいく。
	おにぎり	10ターン	妖怪にぎり見習い系のLV3以降のモンスター（妖怪にぎり親方と妖怪にぎり元締）が使ってくる特技を受けると起こる状態。自身がおにぎりになっているあいだは、道具が一切使えなくなり、その状態でおにぎりを腐らせる効果を持つ「デロデロのワナ」を踏むと即たおれる。さらに、装備品の効果もなくなるため、攻撃力は素手の威力、防御力はゼロ、特殊効果は皆無になる。
	カゲぬい	3～4ターン	「カゲぬいのワナ」を踏むと起こる状態。シレンの影をぬわれて、その場から動けなくなるが、道具を使ったり武器で攻撃したりはできる。
	かなしばり	最大40ターン	ガイコツまおうの杖攻撃が当たるとまれに起こる状態。その場で何もできなくなるが、近くの敵や仲間あるいはワナから何かしらのちょっかいを受ければ解ける。ちょっかいを受けないと最大40ターンそのままになる。
	キグニ	30ターン	「キグニ族の種」を飲んだときに起こる状態。シレンの行動が制御できなくなり、敵味方問わず、近くにいる者に対して無差別攻撃をかけてしまう。ただし、なぜか店主だけには攻撃しない。
	くちなし	フロアを出るまで	「くちなしの巻物」を読んだときに起こる状態。口を利用した行動が一切できなくなってしまい、巻物が読めなくなり、おにぎりや草・種、肉も食べられなくなる。
	混乱	6～10ターン	おもに「回転板のワナ」を踏むことで起こる状態。移動と攻撃する際の✚ボタンの入力方向がランダムになり、シレンを思いどおりに操作できなくなる。ただし、その場から動かずに矢を撃ったり道具を使うことは可能だ。

状態変化名		効果時間	効果
	催眠	1ターン	ゲイズ系モンスターが使ってくる特技を受けると起こる状態。シレンが敵に操られた状態になってしまい、自分の持っている巻物、杖、食料、草・種を使おうとしたり、壺に何かを入れようとしたり、装備品をはずしたり道具を投げたりと、無意味な行動をとらされてしまう。効果時間は1ターンだが、複数のゲイズ系モンスターに連続してかけられるとかなりやっかいだ。
	**自然回復無効**	50ターン	きり仙人系モンスターの呪文をはじめて受けたときに起こる状態で、ターンの経過によるHPの自然回復効果がなくなる。
	**忍び足**	フロアを出るまで	「特製おにぎり」を食べたときに起こる効果のひとつ。そのフロアにいるあいだは、寝ている状態のモンスターを起こすことなく移動できる。
	**水上移動**	装備をはずすまで	「通過の腕輪」を装備したときに起こる状態で、普段は移動できない水の上を通過できるようになる。浮遊系モンスター（➡P18）の肉を食べて変身することでも同じ効果が得られる。
	**透視**	装備をはずすまで	「透視の腕輪」を装備したときに起こる状態で、つねに敵の他に仲間や旅人、道具の位置がマップ上でわかるようになる。
	**透明**	15ターン	「消え去り草」を飲んだときに起こる状態。シレンの姿が見えなくなり、モンスターが攻撃してこなくなるが、仲間や旅人との会話もできなくなる。「エーテルデビルの肉」を食べても同じ状態になれる。
	**毒無効**	フロアを出るまで	「特製おにぎり」を食べたときに起こる効果のひとつ。そのフロアにいるあいだは、敵から「毒草」を当てられたり「毒矢のワナ」を受けても、シレンのちからのステータスが下がらなくなる。
	**鈍足**	10ターン	ガイコツまおうの杖攻撃が当たるとまれに起こる状態で、シレンの行動速度が鈍足（通常時の半分の速さ）になる。なお、シレンの頭上に鎮座しているアイコンは「鈍足の神さま」と呼ぶ。
	眠り	4～6ターン	ねむり大根や、がいこつまてんの特技を受けると起こる状態。まったく身動きが取れなくなるのは「かなしばり」状態と同じだが、こちらは敵の攻撃を受けても状態が解除されないため、眠ったまま敵にタコ殴りにされてそのままたおされてしまう確率が高い。この状態にならないのが最大の対処法と言える。
	**倍速**	12ターン	ガイコツまどうの杖攻撃が当たるとまれに起こる状態。シレンの行動速度が倍になり、1ターンに2回行動できるようになる。
	**腹へらず**	フロアを出るまで	「特製おにぎり」を食べたときに起こる効果のひとつ。そのフロアにいるあいだは、いくらターンが経過しても満腹度が下がらなくなる。ただし、「空腹スイッチのワナ」を踏んだり、まわるポリゴン系モンスターの特技を受けると減少する。
	パワーアップ	フロアを出るまで	「パワーアップの巻物」を読んだときに起こる状態で、そのフロアにいるあいだは、モンスターを攻撃して与えられるダメージが増える。最大8回までの重ねがけが可能で、最初は1.5倍だった倍率が1回重ねがけするごとに0.25ずつ上がっていき、最終的には3.25倍まで上がる。
	拾い識別	フロアを出るまで	「特製おにぎり」を食べたときに起こる効果のひとつ。そのフロアにいるあいだに拾った道具はすべて識別されるようになる。

状態変化名	効果時間	効果
拾えず	フロアを出るまで	「拾えずの巻物」を読んだときに起こる状態。そのフロアにいるあいだは、落ちている道具が拾えなくなるが、足元に落ちている巻物を読んだり、足元に落ちている道具を投げたりすることは可能だ。なお、「ワナ師の腕輪」装備時にこの状態になると、ワナも拾えなくなるので注意。
封印	35ターン	ガイコツまおうの杖攻撃が当たるとまれに起こる状態。巻物や食料、肉、草・種の使用とモンスター変身時の特技の使用が制限される「くちなし」の状態に加え、杖を振っても効果が出なくなってしまう。
不眠	フロアを出るまで	「特製おにぎり」を食べたときに起こる効果のひとつ。そのフロアにいるあいだは、敵の睡眠攻撃や「睡眠ガスのワナ」から受ける効果を無効化できる。
まどわし	20ターン	おもに「幻覚ガスのワナ」を起動させたときに起こる状態。物が正しく見えなくなり、敵や仲間、旅人はすべて金髪女に、落ちている道具、階段、ワナがすべて花に見えてしまう。
身がわり	6～10ターン	ガイコツまおうの杖攻撃が当たるとまれに起こる状態。効果は「混乱」状態と同じ。
無敵	20ターン	「無敵草」を飲んだときに起こる状態で、敵から直接受ける攻撃のダメージをすべて無効化できる。ただし、敵の杖攻撃や呪文によって受けたダメージ、敵に「毒草」を投げられたことによる能力の低下は防ぎ切れない。
目つぶし	30ターン	ガイコツまてんの杖攻撃が当たるとまれに起こる状態。シレン周辺の画面が真っ暗闇で見えなくなる上に、マップに映し出される敵、道具、階段、ワナなどの表示も見えなくなってしまう。
やりすごし	20ターン	「やりすごしの壺」を使った場合に起こる状態で、シレンが壺に化けてしまうために、周りの敵がシレンを見失って攻撃してこなくなる。「ンドゥバの肉」を食べることでも同じ効果が得られる。
よく見え	フロアを出るまで	「めぐすり草」を飲んだときに起こる状態。普段は見ることができないワナの姿が見えるようになり、マップにはその位置も表示される。また、「透明」状態になっているエーテルデビル系モンスターの姿も見ることができる。

困ったときの「持ち物」

敵の攻撃を受けてシレンのHPが赤く表示されたり、しばらく行動を制限される状態異常を受けたときなどは、あわてず騒がず「持ち物メニュー」を開いて今後の対策を考えよう。周りの敵をそれほど警戒する必要がなければ、「弟切草」や「毒消し草」などの回復系の道具を使ってからふたたび戦うのもいいが、シレンがたおれる確率を少しでも減らしたいならば、「睡眠草」や「混乱の巻物」などで敵の動きを封じ、そそくさとその場から逃げるのがよりベターだ。その時点で持ち物からいちばんベストな道具を選んで使っていきたい。



敵に囲まれてピンチになったら、いま所持している道具を使って、どんな回避手段がとれるかをまず考える。

広い部屋ならば、効果範囲の広い「真空斬りの巻物」を使って、敵を一網打尽にするのもひとつの手だ。

シレンを助けるNPC

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)とは、ダンジョン内やその途中にある町や村で出会う人たちのこと。ここでは、そんなNPCの中でもシレンと一緒に旅することになる仲間の能力を中心に紹介しよう。

3種類のNPC

町や村の中とダンジョン内をうろついているNPCには、以下の3種類が存在する。シレンが話しかければさまざまな情報が得られるのに加え、冒険の回数を重ねながら何度も会ううちに、イベントが進展して違った対応をとってくる者もいる。NPCに話しかけて損することはない。

助けを求めてくる人には、その問題を解決できる道具を投げてあげよう。きっといいことが起こるはず。

NPCのタイプ別特徴

仲間型

ダンジョン内で徘徊しているところを話しかけて仲間にする。以後シレンの後ろに付いて、周りに出現する敵と勝手に戦ってくれる者もいる。

ダンジョン徘徊型(旅人)

ダンジョン内で徘徊しているところを話しかけると、役立つ情報を教えてくれる。また、困っている人に道具を与えて助けてあげるとごほうびがある。

町滞在型

シレンに役立つ情報を教えてくれる他に、店やかじ屋などの施設では、さまざまな道具を売買したり強化したりと、シレンの冒険をサポートしてくれる。

風来人備忘録 NPCイベントが進展する仕組み

何度も会うことによって対応の変わるNPCたちのイベントは、そのほとんどがシレンの冒険の回数によって進展すると考えていい。つまり、一度の冒険で同じ町に2度訪れてもイベントは進展しないが、一度ダンジョン内でたおれてからふたたび訪れると進展することが多いのだ。

先にある町や村まで到達したり、あるダンジョンをクリアすることで進展するイベントもある。

たのもしい仲間たち

以下で紹介するペケジ、お竜、座頭ケチは、シレンの後ろに付いてきながら、襲いくる敵モンスターとの戦いもこなしてくれるタイプの仲間キャラクター。ただし、町や村、ダンジョン内ではじめて出会ったときは仲間になってくれず、冒険の回数を重ねて何度も会い、イベントをこなすことでようやく仲間にすることが可能になる。仲間になるまでの過程については、82ページで解説しているのでそちらを参照してほしい。

ちなみに仲間にもHPがあり、おもに敵から受けた攻撃によって減少していく。ゼロになると消えてしまいその道中では二度と復活しない。シレンと同様に行動することでHPが少しずつ回復するが、HPが残り少なくなったときに話しかけると弱気な発言をしてくる。こうなったら、「薬草」や「弟切草」を仲間に投げてHPを回復させよう。なお、仲間にはレベルがないので敵をたおしても成長しないが、その経験値はシレンに加算される。

仲間はダンジョン内のある一定の階層で徘徊している。そこでシレンが同行を求めると晴れて仲間入りとなる。

仲間がダメージを受けすぎて、HPが30%を切ると弱音を吐き出す。できればこうなるまえに回復してあげよう。

複数の仲間とともに冒険することも可能。3人以上の大所帯ならば、かなり先の階層まで楽に進めるだろう。

ペケジ

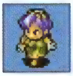
HP増減によるセリフの変化

HP残量	会話時のセリフ
100～31%	「おれ　がんばってアニキを助けるよ!」
	「●●には気をつけた方がいいぜアニキ!」(敵をたおしたあと)
30%以下	「た　たおれそうなんだ。何とかしてくれよ。アニキィ……。」

特徴 最初はダメでもあとあと成長

ペケジは、最初はすぐに腹が減って動けなくなったり、シレンを間違って攻撃したりとかなりの役立たず。ただし、その後シレンと冒険をともにする回数が増えるとともに成長していき、8回目以降の冒険では会心の一撃を頻繁にくり出す頼れる仲間になるのだ。

お腹が減ったというペケジには、おにぎりを投げてやると再び動き出す。これも成長するまでの辛抱だ。



お竜

HP増減によるセリフの変化

HP残量	会話時のセリフ
100～31％	「旅って　ワクワクするね！」
	「●●なんてちょろいもんよ。」(敵をたおしたあと)
30％以下	「私　もうたおれそう……。」

特徴　敵の目をつぶして戦いを有利に

お竜の特技は、最初の出会いでシレンが食らわされたあの「目つぶし」攻撃だ。「ドーン！」と一発やられた敵は、シレンたちを見失いひとり右往左往してしまう。その効果はお竜と同じ部屋にいるすべての敵に及ぶので、広い部屋でこそ力を発揮できる。

シレンの攻撃補助役として欠かせないお竜。頼りになるアネゴだ。

座頭ケチ

HP増減によるセリフの変化

HP残量	会話時のセリフ
100～31％	「ダンナ　指圧しやすかい？」(指圧まえ) 「あっしはダンナに　くっついて行くでやんす。」(指圧済み) 「ダンナ●●には気をつけておくんなせぇ……。」(敵をたおしたあと)
30％以下	「ダンナァ　あっしはもう限界でやんす……。」

特徴　シレンのツボを押してHPを回復

1フロアにつき1回限定だが、シレンの背中のツボを押してHPとちからを完全回復させてくれる便利な能力を持つ。彼を仲間にすることは回復系道具の節約にもなるが、まれにツボ押しに失敗する。

座頭ケチが指圧をミスすると、シレンのHP、ちから、満腹度が減少する。

敵とは戦えない仲間スララとナオキ

これまでに紹介したペケジ、お竜、座頭ケチの３人以外にも、シレンの後を付いてくる仲間キャラクターがいる。それがスララとナオキだ。ふたりと最初に出会えるのはダンジョン内で、パッと見は他の徘徊NPCと同じように見えるが、ふたりと会話をした上で帯同を許可すると仲間になる。ただし、ナオキとスララには敵との戦闘能力がない。野放しにしておくと、シレンの見えない場所で敵にたおされていることがある。なるべくシレンがそばに付いて、敵の攻撃を防いであげよう。

このふたりを仲間として連れていける区間は限定されており、目的の町や村に無事たどり着いた時点でふたりとの仲間イベントは終了。その後、二度とシレンの仲間になることはない。なお、イベントの進め方については84ページを参照のこと。

スララとナオキにもHPがあり、当然敵からも攻撃される。ダメージが深いと感じたら「薬草」を投げてあげよう。

スララとナオキの特徴

スララ

ゲーム中盤の8～11Fで仲間になる。奇岩谷にいる両親の家まで連れて行けばクリア。

ナオキ

ゲーム序盤の1～6Fで仲間になる。山頂の町まで帯同して連れていけばクリアだ。

風来人備忘録 はぐれてもいい仲間とはぐれてはいけない仲間

シレンと帯同できる仲間の数は、スララやナオキの非戦闘員も含めて最大４人まで。仲間がたくさんいるほどシレンの冒険が楽になるのも確かだが、その数に比例して仲間の管理も難しくなる。とくにペケジやお竜、座頭ケチたちは、敵が視界に入ると追いかけていき、シレン一行からはぐれることが多い。これらシレンからはぐれた仲間は、シレンがつぎのフロアへ進む際に付いてこないとつい思いがちだが、じつは敵にたおされていないかぎりつぎのフロアへも付いてくる。ただし、戦闘能力のないスララとナオキは画面から見失うと、知らないうちに敵にたおされていることが多い。できるだけシレンの後ろに付けて一緒に行動させたいところだ。

つまり同じフロアではぐれないようにすべき仲間は、スララとナオキの非戦闘員だけでいい。

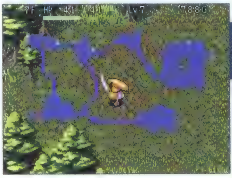
敵と戦える仲間は放っておいても大丈夫。時折出る仲間に関するメッセージが無事な証拠だ。

モンスターとの戦い

本作でゲームオーバーになるのは、その多くがダンジョン内に出現する敵モンスターとの戦い方をあやまったためだろう。ここでモンスターの能力を学び、ピンチのときでもあわてず対処できるようにしたい。

モンスターの出現法則

モンスターには、シレンがダンジョンを１階層進むたびにフロア内に配置される者と、フロアにいる時間が経過することで自然に出現する者がいる。配置または出現するモンスターの種類はダンジョンのフロア（階層）ごとに決まっており、ダンジョンの奥へ進むほど強敵が出てくる仕組みだ。各ダンジョンごとに出現するモンスターを知りたい場合は、第３章の分布図で確認しよう。



時間経過で発生するモンスターは、シレンとある程度距離を置いた場所（部屋）に出現するという法則がある。

モンスターのステータス

ゲーム内で見ることはできないが、モンスターにも以下のようなステータスが設定されている。HP、攻撃力、防御力の概念はほぼシレンと同じだが、レベルの概念だけがかなり違うので気をつけよう。また、HPだけでなく攻撃力や防御力を低下させることも可能なので覚えておこう。

一部モンスターには「共食い」してレベルを上げまくるヤツがいる。危険な存在なので早めに対処したい。

モンスターの基本ステータス

レベル

マムル系、チンタラ系などのモンスターの系列内における序列。ほとんどのモンスターの系列には４つのレベルが存在し、シレンやNPC、自分以外のモンスターをたおすごとにレベルが１アップする。たとえばマムル系LV1のマムルがシレンの仲間をたおすことで、LV2のあなぐらマムルに進化するという仕組みだ。詳細は172ページからはじまるモンスターデータを参照してほしい。

HP

モンスターの体力を示す数値。シレンや仲間が攻撃することで減っていき、ゼロになるとそのモンスターがたおれる。

攻撃力

モンスターがシレンや仲間を直接攻撃したときに、相手に与えるダメージ量に影響する数値で、本書のデータページ(➡P172)ではA、B、Cの３段階評価で査定している。モンスターに「毒草」を投げて数値を低下させることが可能だ。

防御力

シレンや仲間がモンスターを攻撃したときに、モンスターが受けるダメージ量に影響する数値で、本書では攻撃力と同じようにA、B、Cの３段階評価で査定している(➡P172)。シレンの「ワナ師の腕輪」装備時に限り、モンスターに「サビのワナ」を踏ませることで低下させることが可能だ。

モンスターへの攻撃手段

シレンがモンスターに対してくり出せる攻撃手段は、大まかに分けると以下の３つ。それぞれにメリットとデメリットが存在するが、相手が強敵であるならば、まずは遠目から魔法攻撃や遠距離攻撃でダメージを与え、シレンに隣接してきたら近接攻撃でしとめるという、それぞれの攻撃の長所をミックスした一連の戦法が考えられる。

肉を食べてシレンがその肉のモンスターに変身して、敵と戦うという戦術も場合によっては有効だ。

近接攻撃

シレンに隣接する敵に対してのみ行なえる攻撃。その攻撃力はシレンの装備している武器によって変動するので、後述する遠距離攻撃や魔法攻撃よりも一撃で与えるダメージ量は多い。ただし、敵と隣接する必要があるので、攻撃した相手から反撃される可能性が高いというリスクがある。

攻撃力の高い敵との殴り合いは、たとえ勝ってもそのあと他の敵にやられる危険が高まるので避けよう。

遠距離攻撃

おもにシレンの装備する矢を撃つことで可能になる攻撃手段だが、矢のストックがないときは、所持する何らかの道具を敵に向かって投げることで代用が利く。敵に与えられるダメージ量は近接攻撃よりも低いが、シレンのレベルが上がると、同じ矢の攻撃でも与えるダメージが多少上がる。

投げる道具は、敵にダメージを与えるなら装備品、状態変化を狙いたいなら草や杖が望ましい。

魔法攻撃

いわゆる杖や巻物を使った攻撃手段で、直接敵に大きなダメージを与えるというよりは、敵に状態変化を起こして足止めするといった効果が大半だ。その後の近接攻撃や遠距離攻撃へつなぐための補助攻撃として使いたい。

杖の場合は、シレンの向いている方向に杖を振ると魔法弾が出て、その直線上にいる敵（またはNPC）に当たると効果が出るが、基本的に敵１体に対してしか効果が狙えない。これに対して巻物の場合は、いま見えている部屋の中にいるすべての敵に対して効果がある。つまり、シレンの視界が極端にせまくなる細い通路上などで使うのは、あまり得策ではないというわけだ。

杖攻撃は視界外の敵に対しても有効。細い直線通路でシレンを追撃してくる敵を足止めしたいときに便利だ。

巻物による攻撃は、その効果範囲の広さを考え、できるだけ広い部屋で敵が複数いる場合に使いたい。

モンスターの属性について

モンスターの中には、シレンの装備する特定の武器や盾、腕輪に対して苦手意識を持つ者たちのグループが存在する。本書では、これら共通した弱点を持つモンスターのグループを「属性」と呼び、その属性を以下のような15グループに分類した。一覧にあるようなモンスターのグループと出会ったら、その場でシレンの装備品を有効なものに付け替えられると戦いが楽になる。余裕があれば武器や盾、腕輪を複数持つことをおすすめする。

下の一覧のどこにも所属していないモンスターはノーマル系に分類され、装備品に対する苦手がない。

属性別モンスター一覧

混乱攻撃系モンスター

有効な装備品	混乱よけの腕輪
・めまわし大根	(➡P176)
・ガイコツまじん	(➡P177)
・ガイコツまおう	(➡P177)

催眠系モンスター

有効な装備品	ゲイズの盾
・ゲイズ系	(➡P182)

サビ系モンスター

有効な装備品	サビよけの腕輪
・ミドロ系	(➡P198)

睡眠攻撃系モンスター

有効な装備品	眠りよけの腕輪
・ねむり大根	(➡P176)
・ガイコツまてん	(➡P177)

杖攻撃系モンスター

有効な装備品	プリズムの盾
・ガイコツまどう系	(➡P177)
・きり仙人系	(➡P181)

毒草攻撃系モンスター

有効な装備品	毒よけの腕輪
・おばけ大根系	(➡P176)

ドラゴン系モンスター

有効な装備品	ドラゴンキラー、ドラゴンキラー改
・とおせんりゅう系	(➡P188)
・ドラゴン系	(➡P188)
・ヒーポフ系※	(➡P194)

ドレイン系モンスター

有効な装備品	ドレインバスター
・吸引幼虫系	(➡P181)
・くねくねハニー系	(➡P182)
・まわるポリゴン系	(➡P197)

盗み系モンスター

有効な装備品	トドの盾
・ガマラ系	(➡P178)
・ぬすっトド系	(➡P190)

呪い系モンスター

有効な装備品	呪いよけの腕輪
・ノロージョ系	(➡P190)

爆発系モンスター

有効な装備品	三日月刀、地雷ナバリの盾
・ばくだんウニ系	(➡P191)
・オヤジ戦車	(➡P195)
・ガンコ戦車	(➡P195)
・イッテツ戦車	(➡P195)
・ヘンクツ戦車	(➡P195)

一ツ目系モンスター

有効な装備品	一ツ目殺し
・アイアンヘッド系	(➡P175)
・吸引幼虫系	(➡P181)
・ゲイズ系	(➡P182)
・ばくだんウニ系	(➡P191)
・ぴーたん系	(➡P193)

浮遊系モンスター

有効な装備品	斬空剣
・エーテルデビル系	(➡P176)
・カラカラペンペン系	(➡P178)
・死の使い系	(➡P183)
・ドラゴン系	(➡P188)
・パコレプキン系	(➡P191)
・ヒーポフ系※	(➡P194)

炎攻撃系モンスター

有効な装備品	ドラゴンシールド、ドラゴンシールド改
・ドラゴン系	(➡P188)
・ヒーポフ系	(➡P194)

幽霊系モンスター

有効な装備品	成仏の鎌
・エーテルデビル系	(➡P176)
・ガイコツまどう系	(➡P177)
・死の使い系	(➡P183)
・セルアーマー系	(➡P185)
・パコレプキン系	(➡P191)
・ぼうれい武者系	(➡P196)

※37、38ページで解説する合成を使って、モンスターの弱点をふたつ付く武器を作ると、弱点を複数持つ特定の敵に与えられるダメージが約2倍に増える仕組みだ。具体例をあげると、ヒーポフ系モンスターに対して「ドラゴンキラー」と「斬空剣」を合成した武器で攻撃すればより効果的というわけ。

モンスターの特殊能力

モンスターの中には、シレンに直接攻撃してくる以外に、マイナス効果の状態変化をもたらしたり、壁の中から攻撃できるなどの「特技」を持つ者がいる。攻撃力が強いだけのモンスターよりは、このようにシレンが受けてイヤな特技を持つほうが苦手という人もいるだろう。以下では、それらイヤな特技を持つモンスターをそのタイプ別に4つほどピックアップしてみた。

回復させる道具があれば問題ないが、シレンのちからや満腹度などを下げてくる敵にも腹が立つ。

こんなやつらに気をつけろ!

遠距離から攻撃してくるやつ

矢や弾を撃ってくるボウヤー系や炎を吐いてくるドラゴン系などが代表格。「かなしばりの杖」や「バクスイの巻物」で敵の動きを封じてから直接攻撃でたおすのが無難か。

シレンを眠らせるやつ

左ページでも紹介している睡眠攻撃系モンスターがこれ。とにかくシレンが眠らされるとしばらく何もできなくなる。敵を見つけしだい遠めからでも速攻でたおすしかない。

シレンの武器をはじくやつ

セルアーマー系モンスター。装備品をはじかれるだけならまだいいが、そのはじかれた装備品がシレンの後ろにいる敵に当たると消えてしまう……。自分の背後の敵に注意!

他のモンスターのHPを回復させるやつ

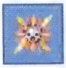
いやしウサギ。この敵自体はかなり弱いのだが、こいつが現われるときは他に複数のモンスターがいる場合が多い。他にどんな強敵がいてもこいつをさきにたおすのがセオリー。

モンスターと仲間の状態変化

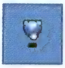
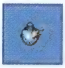
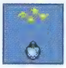
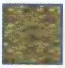
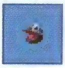
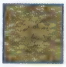
モンスターも状態変化になる。そして、9ページで紹介したシレンの状態異常と同じ名称だが、その効果が違うものや、モンスターだけがかかる状態変化も存在する。以下では、モンスターに起こりうる状態変化と、効果時間以外ほぼ同じことが多い仲間の状態変化をまとめて掲載した。

シレンに起きると困るマイナスの状態変化も、敵にかければ立場は逆転。さまざまな状態変化を狙ってみよう。

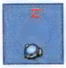
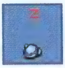
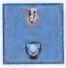
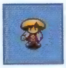
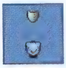
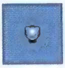
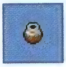
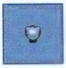
モンスターまたは仲間に起こりうる状態変化一覧

状態変化名	効果時間	効果
 痛み分け	モ たおされるまで 仲 フロアを出るまで	シレンが「痛み分けの杖」をモンスターまたは仲間に振ることで発生させられる状態。シレンが敵から受けたダメージを、杖を振られた者に対しても分け与えることができる。
おにぎり	10ターン	自身がおにぎりになってしまう状態変化。モンスター、仲間ともに攻撃力と防御力はそのままだが、特技が使えなくなる。シレンが「ワナ師の腕輪」装備時に「おにぎりのワナ」を踏ませる、もしくはワナを相手に投げることで「おにぎり」状態に変化させることが可能だ。

※モンスターと仲間で状態変化の効果時間が違う場合は、それぞれ モ 仲 と表示して説明を分けている。効果時間が同じ場合は表示していない。

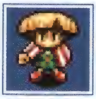
	状態変化名	効果時間	効果
	おびえ	30ターン	シレンから逃げていくように行動する状態。じつはモンスターにおけるこの状態は、「まどわし」状態と同じ扱いになっていて、シレンが「ワナ師の腕輪」装備時に「幻覚ガスのワナ」を踏ませる、もしくはワナを相手に投げることでこの状態を発生させることができる。
	カゲぬい	3～4ターン	「カゲぬいのワナ」に影をぬわれて、しばらくその場から移動できないが、攻撃や特技を使うことは可能な状態。モンスターや仲間に「カゲぬいのワナ」を投げることで発生させることが可能だ。
	かなしばり	誰かにちょっかいを出されるまで	行動できなくなり、移動はもちろん攻撃も特技も使えなくなる状態。攻撃や魔法を受けるなど、何らかの衝撃を受けるとこの状態は解けてしまう。ちなみに、この状態になったのが仲間ならば、シレンが話しかけることでも状態の解除ができる。モンスターならばシレンが「かなしばりの杖」を使うことで発生。仲間ならばガイコツまおうの杖攻撃が当たることでまれにこの状態になる。
	キグニ	30ターン	モンスターのキグニ族と同じ状態になり、規定ターンのあいだは敵味方を問わずいちばん近くにいる者から片っ端に攻撃していく。なお、攻撃といっても相手に隣接しての直接攻撃オンリーで、特技は一切使わない。シレンが「キグニ族の種」をキグニ族以外のモンスターまたは仲間に投げることによって発生させることができる。
	混乱	15～25ターン	攻撃目標を見失ってランダムで移動しはじめ、移動先に敵がいたら攻撃をするが、特技が一切使えなくなってしまう。モンスターならばシレンが「混乱の巻物」を使うことで発生。仲間ならばガイコツまじんの杖攻撃が当たることでまれにこの状態になる。
	ジェノサイド	ダンジョンを出るまで	シレンが「ジェノサイドの巻物」をモンスターまたは仲間に投げることで発生する状態。投げた相手がモンスターならば、そのモンスターと同じ系列（LV1～LV4まで）が以後ダンジョン内に出現しなくなる。ただし、出現が封じられるモンスターの系列はひとつだけで、たとえばその後別の系列のモンスターに「ジェノサイドの巻物」を投げた場合は、さきほど巻物で出現を封じたモンスターの系列が出現しはじめる仕組みだ。なお、仲間に「ジェノサイドの巻物」を投げてその存在を消すことも可能だが、その回の冒険には以後出現しなくなる。
	道具擬態	モフロアを出る、または擬態している道具を使うか識別するまで	道具に擬態できる特技を持つンドゥバ系モンスターが、シレンの所持する道具の中にまぎれ込んでいる状態のこと。シレン、仲間はもちろんのこと、ンドゥバ系以外のモンスターがこの状態になることはない。
	透明	モたおされるまで 仲15ターン	シレンが「消え去り草」や「エーテルデビルの肉」などをモンスターや仲間に投げた場合に発生させることができる状態。この状態になると、その姿が透明になって画面上でも見えなくなり、「何者か」と表示される。ただし、シレンが「めぐすり草」を使えば見えるようになる。
	鈍足	たおされるまで	行動速度が倍速2回攻撃のキャラクターを倍速1回攻撃に、倍速1回攻撃のキャラクターを通常に、通常のキャラクターを鈍足にそれぞれ変えてしまう状態変化で、鈍足のキャラクターには効果がない。モンスター、仲間ともにシレンが「鈍足の杖」を相手に使うことで発生させるのが手っ取り早い。

※モンスターと仲間で状態変化の効果時間が違う場合は、それぞれモ仲と表示して説明を分けている。効果時間が同じ場合は表示していない。

状態変化名		効果時間	効果
	**眠り**	4～6ターン	眠ったまま動けなくなり、規定のターン内は攻撃されても目が覚めない。モンスターならばシレンが「睡眠草」を投げることによって、仲間ならば、おもにねむり大根の特技を受けることで発生させることができる状態だ。
	倍速	たおされるまで	1ターンの行動速度が倍になる状態変化で、行動速度が鈍足ならば通常に、通常ならば倍速になるが、倍速のキャラクターは倍速のままで効果はない。モンスター、仲間ともにシレンが「加速の杖」を相手に振ることで発生させるのが手っ取り早い。
	**バクスイ**	モ 15ターン	「眠り」状態の強化版。効果時間が約2.5倍になっているため、この状態になった者は目覚めないままたおれてしまう可能性が大だ。ただし、この状態から目覚めたモンスターは、長時間の睡眠効果で通常時の2倍増しの行動速度になってしまう。シレンが「バクスイの巻物」を使うことでこの状態にすることができる。
	**封印**	モ たおされるまで 仲 フロアを出るまで	特技が使えなくなる状態変化で、効果的には「くちなし」状態とまったく同じ。モンスターならばシレンが「封印の杖」を相手に使うことで発生。仲間ならばガイコツまおうの杖攻撃が当たることでまれにこの状態になる。
	**身がわり**	30ターン	おもに、シレンが「身がわりの杖」をモンスターか仲間に対して振った場合に発生させることができる。杖を振られた者は、シレンと同じ姿をした「ニセシレン」になってモンスターの攻撃を一身に浴びてくれる。ちなみに、仲間に限りガイコツまおうの杖攻撃を受けてもまれにこの状態になることがある。
	**無敵**	20ターン	シレンが「無敵草」をモンスターまたは仲間に投げた場合に発生する状態。この状態になると、規定ターンのあいだは相手から受ける直接攻撃のダメージを一律ゼロにできるが、相手の杖攻撃や呪文によって受けた効果、および「毒草」の毒効果、「混乱草」の混乱効果などは防ぎきれない。
	**目つぶし**	たおされるまで	目が見えなくなってしまうので、とりあえずいま向いている方向にまっすぐ進み、壁に当たったらランダムで方向を変えながら行き当たりばったりに進んでいくが、進もうとした方向に人がいた場合はその者を攻撃するという習性になる。モンスターはお竜の特技を受けると、仲間はガイコツまてんの特技を受けるとまれにこの状態になる。
	**やりすごし**	壺にちょっかいを出されるまで	シレンがモンスターや仲間に「やりすごしの壺」を投げると発生する状態。投げつけられた者は壺の中に入ってしまい、シレンが壺に触れようとしない限り永遠に表に出られない。
	**よく見え**	モ たおされるまで 仲 フロアを出るまで	シレンが「めぐすり草」をモンスターまたは仲間に投げた場合に発生する状態。この状態になると、モンスターは「エーテルデビルの肉」か「消え去り草」を使って透明状態になったシレンまたは仲間でもかまわずを発見して攻撃してくるようになる。仲間がこの状態になった場合は、透明状態のモンスターであるエーテルデビル系を自分で見つけて攻撃してくれる。

※モンスターと仲間で状態変化の効果時間が違う場合は、それぞれ モ 仲 と表示して説明を分けている。効果時間が同じ場合は表示していない。

ダンジョンの仕組み

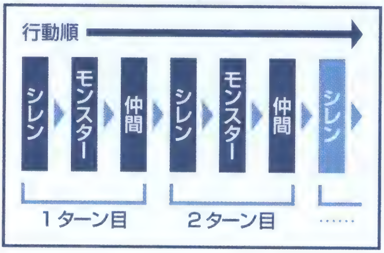


プレイするたびにランダムでマップの構成が変わってしまう「不思議のダンジョン」。ここでは、そのダンジョン内でのシレンの行動のルールや、生成されるダンジョンの種類などについて触れていこう。

敵も味方もターンで行動

本作では、シレンがダンジョン内で移動したり、モンスターを攻撃したり、道具を使ったりすることを「行動」と呼び、基本的には、シレンが１回行動すると同じフロアにいるモンスターも１回行動するという行為を、おたがいにくり返しながらゲームは進む。ただし、シレンの仲間が存在する場合は、右の流れ図のようにシレン、モンスターが順に行動したあとに仲間の行動が追加される。この三者の行動を１セットで１ターンと呼び、ゲーム内での時間の経過を表わしている。シレンのお腹の減り具合や、状態変化の効果時間、後述する同一フロア内での活動時間などにも、すべてこのターン数が影響していることを覚えておこう。

ターン制の流れ



キャラクターの行動速度

シレンが１回行動するとモンスターや仲間も１回行動できるのがこのゲームのルール。しかし中には例外があり、モンスターにはこの行動が遅い者（鈍足）や速い者（倍速）がいる。また、シレンや仲間もモンスターの特技やワナの効果によって行動速度が増減することがある。右の表は、本作に存在する通常、鈍足、倍速の３つの行動速度のキャラクターが１ターン中に何回行動できるか比較したもので、○は１ターンの行動回数を、×はそのターンには行動できないことを示す。行動速度が通常のシレンから見れば、鈍足の敵は半分しか行動できず、倍速の敵は２倍行動しているわけだが、このことから考えてもシレンが鈍足にされたときはかなりのピンチと言える。その場合、すぐに気づいて杖で敵の動きを止めたりして逃げ切りたい。

３つの行動速度の比較

行動速度	ターン数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
通常	○	○	○	○	○	○	○	○
鈍足	×	○	×	○	×	○	×	○
倍速	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○

２タイプいる倍速のモンスター

行動速度が倍速の敵は、じつはその攻撃可能回数によって「倍速２回攻撃」と「倍速１回攻撃」の２タイプ存在する。つまり、倍速２回攻撃の敵に「鈍足の杖」を３回振った場合、倍速１回攻撃➡通常➡鈍足の３段階で行動速度が低下していくことになる。

行動速度と攻撃回数

モンスターの中には１ターンに２回以上攻撃してくる者もいるが、じつはこの攻撃回数に、前述した行動速度が影響しているのをご存知だろうか。

右の図は、行動速度が倍速（つまり１ターンに２回行動できる）で攻撃回数が２回というモンスターが、シレンと距離を置いた場合に何度攻撃できるかを実験したサンプル例だ。その結果、モンスターに２マス移動（２回行動）させて行動回数を使い切らせるとシレンは攻撃されないが、１回行動させると攻撃回数は１回となり、移動する必要のない場合に限り２回攻撃された。つまり、攻撃回数はそのモンスターがそれまでにしてきた行動回数（倍速ならば２）でマイナスされるわけだ。このような倍速２回攻撃の敵や、行動速度は通常だが２～４回の攻撃回数を持つ敵（ナイフゲータ系）と対したときは、「鈍足の杖」を使うなどしてシレンに隣接されるまえにたおしてしまうこと。そうすればその攻撃力を封じてしまうことができる。

行動が倍速、攻撃回数２の敵の行動例

●シレンと３マス離れている場合

敵がシレンに隣接するまでの移動で行動回数を２消費。攻撃されるまでにはいかない。

●シレンと２マス離れている場合

敵がシレンに隣接するまでの移動で行動回数を１消費したため、攻撃回数は１回に減らされる。

●シレンと隣接している場合

最初から敵がシレンに隣接しているので移動で行動回数を消費することなく２回攻撃されてしまう。

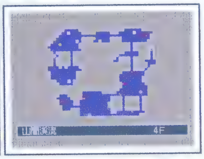
ダンジョンのタイプ

生成されるフロアの形はランダムだが、いま行動中のフロアでのシレンの視界の広さによって、ダンジョンのタイプは以下で紹介するふたつに分類できる。ちなみに、視界の広い屋外型ダンジョンはゲーム序盤に多く、視界のせまい屋内型ダンジョンはゲーム中盤以降に極端に集中している。

視界の広い屋外型のほうが探索しやすいのは確かだが、強敵が多数発生するフロアでは苦戦もしいられる。

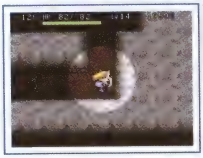
ふたつのダンジョンタイプの特徴

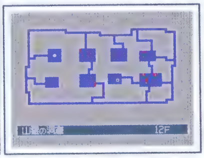
屋外型ダンジョン



部屋と部屋をつなぐ細い通路にシレンがいても、画面全体が見えていればこのタイプ。森や平原がおもな舞台で、フロア内のおのおのの部屋が大きめなので探索もしやすい。また、このタイプには「落し穴のワナ」が出現しない。

屋内型ダンジョン





シレンが部屋にいるときはその部屋しか、通路にいるときはシレンの周囲１マス分しか見えないというフロアはこのタイプ。多くの小部屋とそれをつなぐ細長い通路がはりめぐらされたマップが多く、探索するのもかなり難しい。

ダンジョンを構成する地形

各ダンジョンのフロアで登場する地形は、ほぼ以下の6つに絞られる。これらの地形は、シレンやそのフロアに出現するモンスターの行動範囲に関わってくる。通常時のシレンは基本的に床と階段の上しか通れないが、モンスターには空中や水上、さらに壁内を移動できる者も多数いるのだ。

シレンも道具を使ったり、肉を食べて自身がモンスターになることで、壁内や水上、空中を移動できるようになる。

地形一覧

名前	特徴
床	シレンや仲間(NPC)、モンスターを含むすべてのキャラクターが移動できる地形。まれにワナが設置されている可能性もあるが、それ以外の危険はない。道具を置くことができる唯一の地形だ。
壁	壁を壊して床に変える兵隊アリ系や爆発系モンスター、壁の中を通過できる死の使い系、パコレプキン系モンスターは移動可能な地形。シレンも「つるはし」を装備すると壁を壊して床に変えられる。
鉄壁	見た目は普通の壁と変わらないが、絶対に破壊したりキャラクターが移動したりできない外壁。フロア周辺の壁を画面外へ掘っていき、どうしても壊せない壁に当たったらそれが行動限界地点となる。
水	浮遊系モンスターや死の使い系などの空を飛ぶ能力を持つモンスターのみ移動できる地形。シレンも「通過の腕輪」を装備したり、浮遊系モンスターの肉を食べることで移動が可能になる。
空中	水と同じ特徴を持つ地形で、屋外型ダンジョンにだけ出現する。浮遊系と死の使い系モンスター、浮遊系モンスターの肉を食べたシレンだけが移動できる。
階段	つぎのフロアへ進むための出口だが、こばみ谷(30F)の14Fまでのフロアに限っては、まえのフロアに戻ることも可能だ。ダンジョンの最深部以外の各フロアに1個ずつ置かれている。

ななめ移動のできない地形

右の写真のようにシレンと壁が接する場所では、一見ななめ移動が可能なように思えるが、じつは進むことができない。これは、たとえばシレンが画面下の細い通路側から、矢印とは逆に画面上の広い部屋へ移動する場合でも同じだ。また、写真の✕に敵がいたとして、シレンがそこに向かって近接攻撃してもくり出した攻撃が敵に当たることはない。ただし、パコレプキン系や死の使い系モンスターなど、壁内を移動できる者に対してこの法則は適用されない。

上のような場所で、シレンが矢印のように移動することも直接攻撃することもできない。ただし、✕にいる敵に対して矢を撃ったり杖攻撃を当てたりすることは可能だ。

モンスターハウスの出現

モンスターハウスとは、シレンが階段を使ってつぎのフロアへ進んだ場合(もしくは別の部屋に移動した場合)に、まれに遭遇することになるトラップ部屋だ。この部屋内にはたくさんのモンスターが配置されており、近くの者からシレンを襲ってくるので、部屋に踏み込んだ時点で何らかの防衛策をとる必要がある。なお、モンスターハウスには以下のような9つの種類がある。遭遇する確率が高いのは、そのフロアの出現モンスターがそのまま登場するノーマルハウスだが、エンディング後に遊べる追加ダンジョンでは、残りの8種類が発生する可能性も出てくるのだ。

モンスターハウスはレベル上げのチャンスの場でもある。「真空斬りの巻物」でモンスターを一網打尽に。

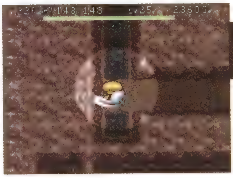
ノーマル以外のモンスターハウスのほとんどは、出現するモンスターが属性(➡P18)ごとに集まったものだ。

モンスターハウスの種類と出現するモンスター

ハウス名	出現するモンスター	
ノーマルハウス	そのフロアに出現するモンスター	
ゴーストハウス	エーテルデビル系	(➡P176)
	ガイコツまどう系	(➡P177)
	死の使い系	(➡P183)
	セルアーマー系	(➡P185)
	パコレプキン系	(➡P191)
スカイハウス	エーテルデビル系	(➡P176)
	カラカラペンペン系	(➡P178)
	死の使い系	(➡P183)
	ドラゴン系	(➡P188)
	パコレプキン系	(➡P191)
	ヒーポフ系	(➡P194)
ドラゴンハウス	とおせんりゅう系	(➡P188)
	ドラゴン系	(➡P188)
	ヒーポフ系	(➡P194)
ドレインハウス	吸引幼虫系	(➡P181)
	くねくねハニー系	(➡P182)
	まわるポリゴン系	(➡P197)
泥棒ハウス	ガマラ系	(➡P178)
	ぬすっトド系	(➡P190)
パワーハウス	アイアンヘッド系	(➡P175)
	ギャザー系	(➡P180)
	タイガーウッホ系	(➡P185)
	タウロス系	(➡P186)
	デブータ系	(➡P187)
	ドレムラス系	(➡P189)
	パルテノス系	(➡P193)
番犬隊	盗賊番	(➡P201)
	番犬	(➡P201)
一ツ目ハウス	アイアンヘッド系	(➡P175)
	吸引幼虫系	(➡P181)
	ゲイズ系	(➡P182)
	ばくだんウニ系	(➡P191)
	ぴーたん系	(➡P193)

風来人備忘録 モンスターハウス以外の特殊なダンジョン

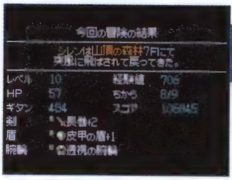
モンスターハウス以外にもトラップフロアは存在する。とくにプレイヤーを困らせるのが、部屋同士をつなぐ通路が攻撃で壊せる特殊な壁になっていて、一見行き止まりのように見えるフロア。このような場所は、とにかく壁を手当たりしだいに叩いて隠し通路を見つけるしかない。



行き止まりの壁があやしいと思ったら武器で叩いてみよう。「つるはし」装備でなくても大丈夫だ。

同一フロアの探索限界

シレンのレベルを上げるために、ひとつのフロアに長居しながら数多くの敵をたおして経験値稼ぎをする人は、「クロンの風」に一度は吹かれたことがあるだろう。この風は、シレンに同一フロアでの探索限界が迫っていると知らせてくれるもの。残りターン数が300になってから3段階で警告してくるが、4段階目の風が吹くと、シレンは強制的に最初の町まで戻されてしまう。



最後の風に吹き飛ばされると、ゲームオーバー時と同じように所持する道具もなくなってLV1から再スタートに。

旅の神クロンの風が吹くまでの流れ

残り300ターン

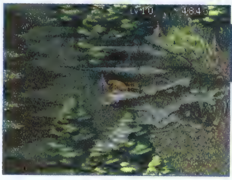
フロアの階段付近で経験値稼ぎをするシレンに、はじめて突風が吹くがまだ何ごとも起きない。

残り200ターン

さきほどの突風から100ターン経つと、さらに強い突風が吹く。まだ、もう少し居られるみたいだ。

残り100ターン

3回目に吹く風がクロンによる最後の警告となる。そろそろつぎのフロアへ進むべきかな……。



最後の風が吹く！

それでもねばって同じフロアにいると、竜の形をした風がシレンを包んで最初の町へ連れ去っていく。

風来人備忘録 逆戻りできるダンジョンの有効利用法

シレンがふたつ目に探索するこばみ谷(30F)のダンジョンに限り、フロア間の逆戻りが可能なのをご存知だろうか？　これは最初の町である渓谷の宿場から奇岩谷という途中の町までの区間(フロア数で言えば1～14Fまで)限定で可能になっている。ただし、いままで進んできたフロアを逆戻りしたとしても、各フロアでシレンが拾ってしまった道具は当然復活していない。したがって、逆戻りするメリットとしては、再び出現したモンスターをたおすことで経験値やお金稼ぎができるということに限定されると考えておきたい。

ひとつ下のフロアまたは町や村に戻りたいときは、階段の上で「もどる」を選ぶだけでOKだ。

ダンジョン内でお金を貯めたら、町の店で道具を購入。このくり返しで道具を大量購入してもいい。

ワナの知識

敵の攻撃がシレンの直接的なたおれる原因になることが多いのに対し、ワナは間接的なたおれる原因になるような陰湿なものが多い。運悪く踏んでしまったときのためにも、ここでワナの効果を知っておこう。

見えないワナの対処法

フロア内の床に設置されているワナは、基本的にシレンがワナを踏むことではじめてその存在に気づくもの。シレンが「めぐすり草」を使ったり、ワナのある床を武器で叩けば、起動させることなく発見することも可能だが、ひとつのダンジョンを一度もワナを踏まないでクリアするのはまず不可能だ。さいわいにも、モンスターの特技に比べれば致命的な効果を持つ物は少ないので、踏んだあとの対処をどうするかが課題と言える。なお、通常時はワナを踏まないモンスターだが、エンディング後に追加される掛軸裏の洞窟というダンジョンでは、シレンが「ワナ師の腕輪」を装備することで、逆にモンスターをワナに仕掛ける立場になれるのだ。

ワナの起動要因

- シレンがワナを踏む
- 「ワナ師の腕輪」を装備したときの効果でモンスターがワナを踏む

運がよければワナを踏んでも起動しない。起動する確率は見えないワナが約80％、見えているワナが約30％だ。

風来人備忘録 役立つワナもまれにある

もっとも活用できるワナと言えば「バネのワナ」だろう。このワナは、シレンが踏んで起動させれば別の場所へワープできるという代物で、すでにワナが見えていればモンスターからの逃走用として使える。また、難易度の高いダンジョンでは、このワナを使ってワープしないと行くことのできない部屋があるフロアも出現するので、重要度はワナの中でもピカイチと言える。その他にも、「装備はずしのワナ」を使って呪われた装備品をはずすとか、爆発系のワナを踏んで周りにいるモンスターを爆風に巻き込んでしまうなど、活用法はいろいろ考えられる。

じつはシレンがワナの上にいるときに「足元」コマンドを使うことで、ワナを100％起動できる。

「足元」コマンドを使えば、敵が来るのを待ちかまえてワナを起動させることも可能になる。

ワナの効果

ここからは全27種類のワナの効果を50音順で紹介しよう。なお、シレンがワナを踏んだ場合とモンスターがワナを踏んだ場合とでは、ワナの効果が違う場合が多々ある。違う場合はふたつにわけて紹介したが、効果がまったく同じ場合は区切らずにひとつのスペースで紹介した。

ワナの効果一覧

名前	シレンが踏んだ場合の効果	モンスターが踏んだ場合の効果
一方通行のワナ	ワナに書いてある矢印の方向に、1マス強制的に移動させられてしまう。矢印の先にモンスターや人、壁がある場合は起動しない。	シレンと同じ。ちなみに、シレンが「ワナ師の腕輪」を使ってこのワナを設置する際は、矢印の方向を指定できる。
大型地雷のワナ	ワナを起動させるとシレンのHPが1になるが、「地雷ナバリの盾」を装備していればHPを半分失うだけで済む。また、地雷の爆風はワナの周囲1マスまで効果を及ぼし、周囲のモンスターと道具および壁を消滅させる。この爆風に巻き込まれると特殊な反応を示すモンスターがいて、それがチキンならば一瞬にして肉になり、火炎入道系ならば2体に分裂してしまう。なお、爆風で消滅させたモンスターの分の経験値は入らない。	基本的にシレンと同じ。ただし、爆風に巻き込まれたモンスターへの効果だけが違っていて、モンスターが消滅するのではなく、HPが1になる。
落し穴のワナ	基本的には、下の階に落ちてシレンのHPに3～6ポイントのダメージを受ける。ただし、ダンジョンの最上階などでこのワナを踏んだ場合は、ダメージこそ受けるが、下の階に落ちる効果はなくなってしまう。なお、屋外型ダンジョンでは発生しない。	落し穴に落ちてたおれてしまう。道具を所持するモンスターならば、落し穴の周りに道具を残していくこともあるので覚えておこう。なお、このワナでモンスターをたおしても経験値は入らない。
おにぎりのワナ	自身が「おにぎり」状態になってしまい、そのままの状態で「デロデロのワナ」を踏むとたおれてしまう。	シレンと同じ。ただし、妖怪にぎり見習い系モンスターに踏ませるとレベルが1アップしてしまう。
階段のワナ	階段に擬態しているワナで、シレンが踏んで起動させてみないと、どのワナかは判別できない。つまりは「階段のワナ」自体の効果はなく、このワナを除く26個のワナのどれかひとつが仕掛けられている。	「ワナ師の腕輪」が使える掛軸裏の洞窟では発生しないため、ゲーム中にモンスターが踏むことはない。
回転板のワナ	その場でくるくる回されて目がまわり、6～10ターンのあいだシレンの移動方向がランダムに変化してしまう「混乱」状態になる。なお、「混乱よけの腕輪」を装備していれば、起動させても効果は無効になる。	基本的にシレンと同じだが、効果の持続時間は15～25ターンと少し長くなる。
カゲぬいのワナ	カゲをぬわれて、その場から3～4ターン足止めを食らう。移動はできなくなるが、その場で攻撃したり、道具を使ったりすることはできる。	

名前	シレンが踏んだ場合の効果	モンスターが踏んだ場合の効果
木の矢のワナ	「木の矢」が飛んできて、シレンのHPに3～6ポイントのダメージを受ける。	シレンと同じ。ただし、火炎入道系だけは、飛んでくる矢を燃やしてしまうので無効。
空腹スイッチのワナ	シレンの満腹度が10下げられてしまい、その時点のシレンの満腹度が9以下だった場合は満腹度がゼロになる。なお、シレンが「腹へらず」状態でも効果はある。	ワナを起動させた時点で、踏んでしまったモンスターをたおすことができるが、経験値は入らない。そのモンスターが道具を所持していたならば、ワナの周囲に道具が落ちることもある。なお、まわるポリゴン系のモンスターだけは、レベルを1アップさせる効果があるので踏ませないよう注意したい。
警報スイッチのワナ	ワナのあるフロアで眠っているすべてのモンスターを起こしてしまう。ただし「やりすごし」状態のモンスターや、シレンが「バクスイの巻物」や「睡眠草」で眠らせたモンスターには無効。	
幻覚ガスのワナ	20ターンのあいだ、画面やマップ上においてモンスターやNPC、落ちている道具、ワナ、階段を正しく認識できなくなる。	30ターンのあいだ「おびえ」状態になり、シレンから逃げていくような行動をとる。
転び石のワナ	シレンが石につまずき、前方に持ち物を落としてばら巻いてしまい、HPに2～3ポイントのダメージを受ける。床にばら巻かれる道具はシレンの持ち物からランダムで選ばれ、一度で最大5個まで落とす仕組みだ。ちなみに、「ころばぬ先の杖」を所持していれば、このワナの効果が無効になるが、杖を壺の中に入れていると効果がないので要注意。	石につまずいて転んでしまい、HPに2～3ポイントのダメージを受ける。シレンの持ち物を盗むぬすっトド系モンスターがこのワナにかかると、シレンから盗んだ道具を落とすことがある。
サビのワナ	シレンが装備している武器や盾がサビてしまい、ワナに1回はまるごとに、武器なら攻撃力が、盾なら防御力が1ずつマイナスされる。ただし、武器と盾にメッキ加工がされていたり、「サビよけの腕輪」を装備していれば無効。	モンスターの防御力がゼロになる。なお以下は特別で、火炎入道系が踏んだ場合は即たおれ、ボウヤー系LV3以降のモンスターが踏んだ場合は防御力と行動速度が半減、ミドロ系が踏んだ場合はレベルが1アップする。
召喚スイッチのワナ	ワナのあるフロアに出現する可能性があるモンスターが、シレンを囲むように最大4体まで出現する。一度踏んで起動させると消滅するタイプのワナだ。	ワナを踏んで起動させたモンスターの周りに、そのフロアに出現する可能性のあるモンスターが最大4体まで現われる。一度踏んで起動させると消滅するタイプのワナだ。
地雷のワナ	ワナを踏んで起動させるとシレンのHPが半分になってしまうが、「地雷ナバリの盾」を装備していればHPの4分の1を失うだけで済む。ワナ起動時のシレンのHPが1だった場合はたおれてしまうので注意。地雷の爆風はワナの周囲1マスまで効果を及ぼし、周囲にいるモンスターと道具および壁を消滅させる威力を持つが、モンスターには爆風に巻き込まれると特殊な反応を示す者がいるので注意したい。チキンならば爆風を浴びると一瞬にして肉になるというメリットがあるが、火炎入道系だけは爆風を浴びると2体に分裂してしまう。なお、爆風で消滅させたモンスターの分の経験値は入らない。	基本的にシレンと同じ。ただし、爆風を浴びたモンスターへの効果だけが違っていて、モンスターが消滅するのではなく、HPが半分になる。

名前	シレンが踏んだ場合の効果	モンスターが踏んだ場合の効果
睡眠ガスのワナ	4～6ターンのあいだ眠ってしまって何もできなくなる。この状態で相手から攻撃されても目を覚ますことはない。	
装備はずしのワナ	シレンが装備している武器、盾、腕輪、矢が外れてしまい、もう一度装備し直す必要が出てくる。なお、「呪い」状態の装備品も、このワナならばはずすことが可能だ。	モンスターの特技が封じられる。
鉄の矢のワナ	「鉄の矢」が飛んできて、シレンのHPに9～12ポイントのダメージを与える。	シレンと同じ。ただし、火炎入道系だけは、飛んでくる矢を燃やしてしまうので無効。
デロデロのワナ	所持するおにぎりをすべて「くさったおにぎり」に変えてしまうが、おにぎりを壺の中に入れておけば効果が無効になる。なお、シレンが「おにぎり」状態で踏むと即たおれる。	「くさったおにぎり」に変化する。なお、このワナでモンスターをたおしても経験値は入らない。
毒矢のワナ	「毒矢」が飛んできて、シレンのHPに3～6ポイントのダメージ。さらに毒の効果でシレンのちからの能力値が1下げられてしまう。なお、「毒よけの腕輪」を装備していれば、ちからの減少は防ぐことが可能だ。	「毒矢」が飛んできてHPに3～6ポイントのダメージを受け、さらに攻撃力が通常時の3/4に減ってしまう効果がある。ただし、火炎入道系だけは、飛んでくる矢を燃やしてしまうので無効。
鈍足スイッチのワナ	通常時のシレンならば行動速度が「鈍足」状態になり、「倍速」状態のときは行動速度が「通常」に戻る。「鈍足」状態で起動させても行動速度は変わらない。	行動速度が「倍速2回攻撃」のモンスターを「倍速1回攻撃」に、「倍速1回攻撃」のモンスターを「通常」に、「通常」のモンスターを「鈍足」する。ただし、「鈍足」のモンスターの行動速度は変わらない。
呪いのワナ	シレンが所持する道具のどれかひとつが呪われてしまう。ただし、「呪いよけの腕輪」を装備していれば無効。	基本的には、モンスターの特技を封印してしまう効果を持つが、ノロージョ系が踏んだときだけはレベルが1アップしてしまう。
バネのワナ	別の場所にバネで飛ばされてしまう。	
ふき飛ばしのワナ	ワナの矢印の方向に最大10マスふき飛ばされてHPに5のダメージを受ける。ふき飛ばされた途中に生物か障害物があるとそこで止まり、ぶつかった生物にダメージを与える。	シレンと同じ。ちなみに、シレンが「ワナ師の腕輪」を使ってこのワナを設置する際は、矢印の方向を指定できる。
丸太のワナ	シレンが踏んだ正面方向から丸太が飛んでくるワナで、最大10マスふき飛ばされてHPに5のダメージを受ける。ふき飛ばされた途中に生物か障害物があるとそこで止まり、ぶつかった生物にダメージを与える。	基本的にシレンと同じだが、火炎入道系がこのワナを踏んだときだけは、飛んでくる丸太を燃やしてしまうので効果が得られない。
落石スイッチのワナ	上から大石が降ってきてHPに10～14ポイントのダメージを受ける。	基本的にシレンと同じだが、火炎入道系だけは、落ちてくる大石を燃やしてしまうので無効。
罠増えのワナ	ワナのあるフロア中に、いくつかのワナが追加で設置されてしまうが、追加で設置されるワナの中に「罠増えのワナ」は含まれない。一度踏んで起動させると消滅するタイプのワナ。	

道具の使い方

基本的にスタート時は丸腰というシレンにとっては、ダンジョン内に落ちている道具のどれを持ち歩き、どこで使うかが死活問題となる。ここで道具の知識を得て、少しでも長く生き延びる術をあみ出そう

道　具　の　種　類

シレンが所持できる道具には、自身の能力を上げる装備品と、おもにその場で効果が得られる使い切り系道具がある（細かい分類は右表参照）。これらの道具はお店で購入することもできるが、基本的にダンジョン内に落ちている物を拾い集めてやりくりしていく。落ちている道具の種類が冒険するごとにランダムで変わるため、武器と盾がそろわなくて敵にたおされたり、おにぎりがまったく出現しなくて早々にたおれるなんてこともありうる。ただし、そんな悲惨な状況を限りある道具でどうにか乗り切るのも『シレン』の楽しさなのだ。ちなみに、シレンが所持できる道具の数は最大で20個までだが、壺の中に道具をストックすることでそれ以上の数を持つことが可能だ。

使用タイプ別道具一覧

装備品	その場で使うもの	
●武器	●おにぎり	●杖
●盾	●草	●壺
●腕輪	●種	●ギタン
●矢	●巻物	●肉

道具には装備したり使うだけではなく、敵や仲間に投げることで意外な効果を発揮する物も存在する。

風来人備忘録　モンスターの所持する道具

道具は、シレンがモンスターをたおすことでも入手可能で、その中でも落とす道具がある程度固定化されている者を狙うと効率がよい。そのような特徴を持つモンスターと落とす道具は以下のとおりで、ガマラ系➡ギタン袋、矢を撃つボウヤー系➡矢各種、ガイコツまどう系➡「ガイコツまどうの杖」、タウロス系➡「ミノタウロスの斧」、妖怪にぎり見習い系➡おにぎり各種、おばけ大根系➡「混乱草」「睡眠草」「毒草」、畠荒らし系➡「雑草」という感じだ。なお、上記以外のモンスターが落とす道具はランダムで、そのダンジョンに出現する可能性のある道具をひとつ落とす。

モンスターが落とす道具は、そのダンジョンで出現する道具の中からランダムで選ばれる仕組み。

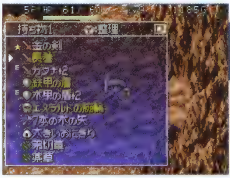
「ミノタウロスの斧」は旅の道中でぜひとも入手したい武器のひとつ。会心の一撃が出やすい。

道具の識別状態

本作では、各ダンジョンのスタート時は何かしらの道具のグループが識別されていない状態になっており、また右の表で示すように道具のグループごとにその不明点に違いがある。武器や盾ならばその名前だけはわかるのでまだ使えるのだが、その他の道具に至っては名前すらわからずじまいだ。このように識別されていない道具は、「識別の巻物」や「識別の壺」を使う、シレンがその道具を持って町や村にたどり着く、識別できる人物に見てもらうのいずれかで識別でき、たとえば正体不明の「マツの杖」だった物が「鈍足の杖」だったということが判明する。一度識別した道具は、それと同じ種類の道具が以後出現しても、シレンがその冒険を終えるまではすべて識別済みで入手できる。また、シレンが町の倉庫（預かり場）に保管している道具と同じ物が出現した場合も、同じく識別済みの道具を入手できる仕組みだ。

識別する必要のある道具

道具名	未識別時の不明点
武器	強さの修正値、呪い状態の有無
盾	強さの修正値、呪い状態の有無
腕輪	腕輪の種類、呪い状態の有無
草・種	草・種の種類、呪い状態の有無
巻物	巻物の種類、呪い状態の有無
杖	杖の種類、残り使用回数、呪い状態の有無
壺	壺の種類、呪い状態の有無



腕輪以外の装備品はシレンが身体に装備することでも識別が可能。ただし道具が呪われていると外れなくなる。

杖の判別

杖は、敵に向けて使用すれば正体を判別できる。また、一度入ったダンジョン内に出現する同じ種類の杖は、仮名と正式名称の組み合わせが同じになる法則があるため、たとえば「マツの杖」＝「鈍足の杖」と判定できれば、以後出現する「マツの杖」はすべて「鈍足の杖」と推測できるわけだ。

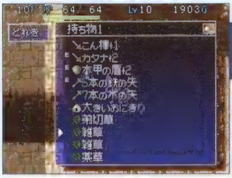
識別されていない道具には、プレイヤーが任意に名前を付けられる機能もあるので活用してみるのもいい。

敵に向けて杖を振っての判別法

発生した現象	杖の正体
何も変化はない	ころばぬ先の杖
何も変化はないが、当たった敵がシレンを攻撃してくると敵自身にも同じダメージがあった	痛み分けの杖
レベル2以上の敵のレベルが1下がった（レベル1の敵には何も変化はない）	不幸の杖
敵のレベルが1上がった	しあわせの杖
敵の移動速度が速くなった	加速の杖
敵の移動速度が遅くなった	鈍足の杖
敵のHPにダメージを与えた	雷光の杖
敵のHPが回復した（幽霊系のみ50ダメージ）	回復の杖
敵の特技が「封印」された	封印の杖
敵が「かなしばり」状態になった	かなしばりの杖
敵がどこかへワープした	一時しのぎの杖
敵がシレンの姿になった	身がわりの杖
敵が肉になった	ブフーの杖
敵とシレンの位置が変わった	場所がえの杖
敵をふき飛ばしてHPに5ダメージ与えた	ふき飛ばしの杖

壺の判別

識別されていない壺に関しても杖と同じように判別法が存在する。右の表を使って識別する場合は、まずその壺が押せる壺なのか、他の道具が入れられる壺なのかをコマンドメニューで確認する必要がある。あとは、その後に起きた現象によって壺の正体がわかる。しかも壺は杖と違って、一度使用してしまえばその時点で正体が識別され、その後に同じ種類の壺が道中で出現しても識別されて入手できる仕組みなのだ。ただし、右の判別法には欠陥があり、「やりすごしの壺」だけは一度しか使えない壺のため、判別法を試した時点で壺がなくなってしまう。これがイヤな人は、「やりすごしの壺」をあらかじめ倉庫か預かり屋に置いておくといい。そうすれば、最初からこの壺だけは識別済みで冒険がはじめられるのだ。



入れる壺の判別法では、未識別の杖や余っている装備品を使いたい。壺の中の道具の変化が判断基準だ。

押した効果でわかる壺

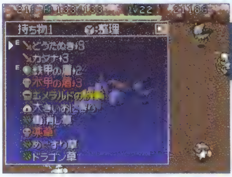
発生した現象	壺の正体
シレンのHPが回復した	背中の壺
壺の中からトドが出た	トドの壺
敵が出た	魔物のるつぼ

未識別の道具を入れるとわかる壺

壺の中の道具の状態	壺の正体
別の道具に変化した	変化の壺
変化しないで取り出せた	保存の壺
変化しないで取り出せない	アホくさい壺 うっぷんばらしの壺 ガイバラの壺 強化の壺 合成の壺 弱化の壺 割れない壺
変化しないで識別された	識別の壺
消えてしまった	倉庫の壺 底ぬけの壺
シレンが壺に入ってしまった	やりすごしの壺

呪い状態とその対処

呪われた装備品は装備するとはずれなくなり、一応使うことはできるが特殊効果のあるものは発揮できなくなる。それ以外の道具は、呪われると一切使用できなくなるのだ。呪いは「おはらいの巻物」を使ったり、ダンジョン内で徘徊しているおはらいのできる旅人などに解除してもらおう。



呪いの有無はドクロのアイコンで確認できる。ただし未識別の装備品だけは、呪われていてもわからない。

武器と盾のサビへの対処

シレンが装備している武器と盾は、モンスターの特技やワナの効果を受けてサビることがある。サビる効果を1回受けるたび、武器と盾の強化値(+数値)が減ってしまうので、強化値の高いお気に入りの武器には、必ず「メッキの巻物」を使ってサビないようにしておくこと。

サビさせる特技を持つミドロ系モンスター。メッキされていない武器だと、強化値がマイナスになることも。

各道具の用途

本作でより先のフロアへ進むためにいちばん重要なことは、ズバリ道具の使い方だ。確かに敵をたおしてシレンを強くすることも重要だが、旅の道中で何度か訪れる危機の回避は、やはり手持ちの道具頼りになってしまう。以下では、そんな道具の使い方をカテゴリー別に解説していこう。

シレンが道具を持てる数には限りがある。途中で必要がなくなった道具はどんどん捨ててしまおう。

武器

➡P202

シレンは武器を装備することで、隣接する敵モンスターに対する直接攻撃の威力が上がる。また、たとえば「カタナ＋１」のように武器名の横に強化値が表示されているものは、通常の「カタナ」よりも攻撃力が１高いという意味で、かじ屋で鍛えてもらったり「天の恵みの巻物」や「強化の壺」を使うことでこの数値をアップさせることができる。ただし、鉄製の武器ではない「こん棒」だけは、かじ屋での強化はできない。また、武器はメッキ加工しないと、モンスターやワナからサビ攻撃を受けることで強化値がマイナスされるのだ。

武器の強化はシレンの冒険をより安全なものとする。とても地味な作業だが、かじ屋通いはクリアに必須だ。

武器は敵に投げてダメージを与えることも可能。ちなみに敵に与えるダメージ量は強い武器ほど高くなる。

盾

➡P205

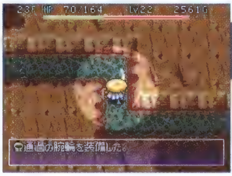
盾はシレンが装備することで防御力を上げ、おもに敵モンスターの攻撃でHPへ受けるダメージ量を軽減させる役目がある。前述した武器と同じように強化値が存在し、「地の恵みの巻物」や「強化の壺」を使うことでアップさせることが可能だ。また、「皮甲の盾」以外は、メッキ加工しないとサビ攻撃で強化値がマイナスされるので要注意だ。

「重装の盾」は装備すると重すぎてシレンの満腹度の減りが早くなる。このデメリットを37ページで解決。

腕輪

➡P208

腕輪は、装備するとシレンにさまざまな特殊効果を与えてくれる。その効果はシレンの攻撃力をアップさせたり、シレンが受けるマイナス効果の状態変化の効果を無効または軽減させるものがおもだ。まれにシレンにマイナス効果をもたらす腕輪もあるので、なるべく識別してから装備したい。



複数の腕輪を所持しているならば、その効果やシレンの状況により付け替えてプレイするのも有効だろう。

矢

➡P210

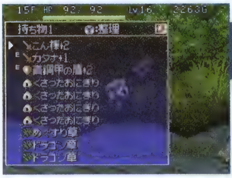
遠距離から間接的に敵を攻撃できる装備品で、基本的にはシレンから最大10マス離れた者まで狙撃が可能。強敵のモンスターを相手にしたときは、遠距離から何度も矢で攻撃し、シレンに近づいてくるまでに相手のHPを削る作戦が有効だ。

矢は最大99本までストックが可能。ボウヤー系モンスターと出会ったら攻撃をミスさせて補充するチャンスだ。

おにぎり

➡P210

おにぎりは、おもにシレンが行動することで減ってしまった満腹度を回復させるためのものだが、シレンの満腹度が満タンのときに食べることで、満腹度の上限（最大値）を上げることにも利用できる。数に余裕があるときに試してみよう。

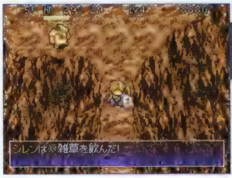


おにぎりを素のままで持ち歩くとワナで腐らされ、効果が半減する危険がある。壺に入れておけば腐らない。

草・種

➡P211

草は、おもにシレンのマイナスの状態変化やHPを回復させ、種は、シレンの満腹度やHPなどのステータスの最大値を上下させるといった効果が多い。マイナス効果を持つ物は、敵に向かって投げることでその効果を発揮できる。



ほとんどの草と種は、飲むと満腹度が一律5回復する効果も持つ。「雑草」だって飲めば役に立つのだ。

巻物

➡P213

一部を除き、巻物はシレンが読むことによって効果を発揮する。そのほとんどがシレンが有利になる効果を持つが、中にはシレンにとってマイナス効果になるものもあるため、できるならば巻物の名前を識別してから読むほうが無難だ。また、広範囲に有効な物が多いので、できるだけ広い部屋で複数の敵に対して使いたい。

「白紙の巻物」は他の巻物の名前を書いてから使用、「ジェノサイドの巻物」は敵に投げて使用する。

杖

➡P215

シレンの正面方向に魔法弾を放つ杖の効果は、弾が当たった相手にマイナスの状態変化を起こさせるものが多い。基本的に1体の相手に対して効果があり、弾は何かに当たるまでどこまでも飛ぶ。巻物と違って、何回でも使えるのが利点だ。

杖は使用回数がゼロになっても相手に投げることで効果を発揮。ただし、相手に当たらないと効果は出ない。

壺

➡P217

壺は大まかに分けて、押して使う物、道具を入れて使う物、敵に投げて使う物の３タイプが存在するが、ほとんどの壺が物を入れて使うタイプだ。壺の名前の横にある数字は、その壺の中に入れられる物の数(または使用回数)を意味し、「保存の壺」のように中に入れた物を再び取り出せるタイプならば、その壺を投げて割ったり捨てたりしない限り、冒険を終えるまでずっと使える。ただし、中に入れた物を取り出せないタイプの壺は、その壺を壁にぶつけて割るか、「吸い出しの巻物」を使わないと、中の道具が使えないので扱いに注意しよう。

押して使う壺では「背中の壺」を頻繁に使うことになる。シレンのHPを全回復してくれるので重宝する。

複数の道具を壺から出し入れしたいときは、Bボタンでマークを付けて道具をまとめてしまえば簡単！

ギ タ ン

➡P218

店で道具を購入するときに使うギタンは、ダンジョン内に落ちている袋の状態であれば、シレンがBボタンを押しながら袋の上に乗ったあとに「足元」コマンドで壺の中に袋ごと入れられる。このあと、壺から出して敵に投げることも可能だ。

ギタンを袋で投げると、当たった相手にその金額の10％分のダメージが与えられる。壺ごと投げてはダメだ。

肉

➡P219

モンスターの肉は、基本的に食べるとシレンの満腹度が10回復し、シレン自身がその肉のモンスターに変身することができる。なお、変身後の能力は各モンスターによって違うので、詳細は219ページからの肉データを参照のこと。

弱い敵の肉は一見使い道がないように思えるが、強敵に投げつけて弱い敵に変身させれば戦いが楽になる。

風来人備忘録　壺の中に入れておくべき道具

まずは、シレンが「デロデロのワナ」を踏むとおにぎりが腐ってしまうことへの対策として、おにぎりを最優先で入れておきたい。その他に何を入れるかはプレイヤーの好みにもよるが、「識別の巻物」や「おはらいの巻物」がまれに複数の道具(壺の中の道具以外)に効果があることを考えると、未識別の道具や呪われた道具は壺の中には入れないほうがいいだろう。

壺の中の道具は一度取り出さないと使えないように思えるが、じつは中に入れたままでも使えるのだ。

道具の合成

武器と盾と杖は、「合成の壺」の中に入れることで合成することが可能だ。ただし、武器と盾は違う種類同士でも合成できるが、杖は同じ種類同士でしか合成できず、使用回数が増すだけだ。当然だが、同じ壺の中に武器と盾と杖を入れても、違うカテゴリー同士の道具は合成されない。

たとえば3回使える「鈍足の杖」と2回使える「鈍足の杖」を合体させると、5回使える「鈍足の杖」が完成する。

武器と盾の合成例

武器を合成するときの一連の流れは右のとおりで、合成できる能力はそれぞれの武器が持つ強化値と、いわゆる「印」と呼ばれる特殊能力だ。

強化値は単純に足し算されるだけだが、強化値を除いた素の攻撃力は、「合成の壺」へ最初に入れた武器のもの（右の例では「金の剣」）を受け継ぐので、ベースにする武器はなるべく攻撃力の高い武器にしたほうが有利ではある。ちなみに武器に付属できる特殊能力の数に限りはなく、違う「印」を持つ武器との合成をくり返せば、ゲーム内に存在するすべての「印」（次ページ参照）をひとつの武器に付加させることも夢ではない。

なお、盾の合成も基本的には同じだが、下で紹介しているように特殊能力を打ち消しあう特例の組み合わせがひとつだけあるので覚えておこう。

武器の合成例

ベースの武器	
金の剣＋2	
特殊能力	サビない

＋

合成する武器	
妖刀かまいたち＋3	
特殊能力	前方３方向を同時に攻撃できる

＝

合成後の武器	
金の剣＋5	
特殊能力	サビない、前方３方向を同時に攻撃できる

風来人備忘録 「重装の盾」を合成で使いやすく

「重装の盾」は、普通に入手できる盾の中では最強の防御力を誇るが、シレンの腹の減りが早くなるという欠点を持つ。これを嫌って装備しないという人もいるだろうが、じつは他の盾を合成して欠点をなくすことが可能だ。「重装の盾」の欠点をカバーするのは、逆に腹の減りが遅くなるという効果を持つ「皮甲の盾」で、この合成例だけはおたがいの特殊効果を打ち消してなくしてしまう。このあと、再度「皮甲の盾」を合成して腹の減りが遅くなる効果を付ければ、腹の減りの遅い「重装の盾」の完成だ。

マイナスの特殊効果を消す合成例

重装の盾	
特殊能力	腹の減りが早い

＋

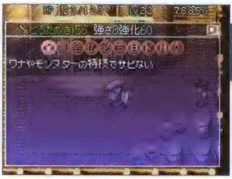
皮甲の盾	
特殊能力	腹の減りが遅い

＝

重装の盾	
特殊能力	腹の減りは普通

合成できる特殊効果

本作に登場する武器と盾の特殊効果は、以下がすべてだ。ちなみに、最初から特殊効果を持っている武器や盾には「印」はなく、一度でも特殊効果がある武器や盾と合成すると「印」が押される。つまり「印」とは、その武器や盾にいままで合成してきた特殊効果の履歴なのだ。なお、合成してきた武器にどんな「印」が付いているかを確かめたいときは、その武器の「説明」を見てみよう。特殊効果を重ねがけしてきた分だけ、そこで見られる「印」の数も右の写真のように豪華になる。



見よ、この豪華絢爛に並んだ「印」の数を！　こうして合成をくり返し、最強の武器や盾が生まれるのだ。

武器の特殊効果（印）一覧

印	効果	付与されている道具
会	会心の一撃が出やすくなる	ミノタウロスの斧
キ	シレンのHPが10％以下になると必ず会心の一撃が出る	キグニキングの斧
金	サビない	金の剣、金の剣改、「メッキの巻物」を使った武器
空	浮遊系モンスターを攻撃するときの威力が増す	斬空剣
三	前方３方向を一度に攻撃できる	妖刀かまいたち
捨	攻撃をするたびに攻撃力が低くなっていく	使い捨ての剣
月	爆発系モンスターを攻撃するときの威力が増す	三日月刀
ド	ドレイン系モンスターを攻撃するときの威力が増す	ドレインバスター
肉	敵モンスターを倒したときに肉に変化させることがある	ブフーの包丁
必	攻撃が必ず当たる	必中の剣
仏	幽霊系モンスターを攻撃するときの威力が増す	成仏の鎌
堀	壁を掘れるが壊れてしまうことがある	つるはし
堀	壁を掘れるが壊れない	かじ屋で鍛えてもらったつるはし
目	一ツ目系モンスターを攻撃するときの威力が増す	一ツ目殺し
竜	ドラゴン系モンスターを攻撃するときの威力が増す	ドラゴンキラー、ドラゴンキラー改

盾の特殊効果（印）一覧

印	効果	付与されている道具
金	サビない	金の盾、金の盾改、「メッキの巻物」を使った盾
キ	シレンと隣接する者がふたり以上いるときに、隣接する相手から受けた直接攻撃を別の隣接する者に受け流せる	キグニキングの盾
ゲ	敵の催眠術を無効化する	ゲイズの盾
地	地雷のワナやばくだんウニ系などの爆発のダメージを半分にする	地雷ナバリの盾、地雷ナバリの盾改
重	腹の減りが早くなる	重装の盾、重装の盾改
捨	敵の攻撃を受けるたびに防御力が低くなっていく	使い捨ての盾
ト	所持するギタンや道具を盗まれなくなる	トドの盾
バ	隣接する敵から受けた攻撃のダメージを30％だけ返す	バトルカウンター、バトルカウンター改
皮	腹の減りが遅くなる	皮甲の盾、皮甲の盾改
プ	敵の杖による魔法攻撃をすべて10ダメージに変換する	プリズムの盾
見	隣接する敵からの攻撃を避けやすくする	見切りの盾
竜	炎で攻撃してくるモンスターのダメージを半分にする	ドラゴンシールド、ドラゴンシールド改

町の施設と店の利用

ダンジョンとダンジョンの合間に訪れる町や村は、敵との戦いで疲労したシレンにとってのオアシスとなる。ここで店を中心とした施設の利用法を知り、つぎに訪れるダンジョンでの戦いの準備に役立てよう。

町の施設でできること

ダンジョン間の中継地点にあたる町や村は、ダンジョン内と違ってシレンがいくら行動しても腹が減ることがなく、時間を気にせずリラックスして過ごせる場所だ。ただし、以下で紹介する施設をいかに利用できるかで、つぎのダンジョンで生き残れるかが決まると言っても過言ではない。

毎回の冒険での町や村の人たちとの会話も大切。それでイベントが進展し、施設が変貌を遂げることもある。

宿屋

事実上、道中のシレンの疲れを癒してくれる宿屋の役目を果たすのは、山頂の町、奇岩谷、地下水脈の村などのテーブルマウンテン中～終盤にある宿屋。最初の町にある宿屋は、ダンジョン内でたおれたシレンが復活する場所と言うほうが近い。

一定のお金を払う代わりにシレンのHPと満腹度を回復してくれる。ダンジョン奥の宿屋ほど料金は高くなる。

店

町や村にある店は竹林の村と地下水脈の村に存在し、あるイベント後に山頂の町にも出現する。この店で何を売って何を買うかが、その後の旅の動向を左右する。とくにこの後に出ないと困る、おにぎりは買い貯めておいたほうが無難だろう。

床に陳列されている道具の中には未識別の物もあるが、その道具の種類と売値で何かは推測できる。

倉庫

最初の町の渓谷の宿場に存在するシレンの道具置き場。貴重な道具は、ダンジョン内を徘徊している飛脚に渡すか「倉庫の壺」に入れれば、道具が倉庫へ移送されるため、その後にシレンが冒険の途中でたおれてもその道具はなくならない。

貴重な道具はできるだけ倉庫に転送したい。この倉庫に道具があれば、再スタート時の冒険が楽になるのだ。

預かり場

山頂の町と奇岩谷にある小型倉庫。シレンが道具を置ける他に、ダンジョン内を徘徊している飛脚に道具を渡して運んでもらえる。ただし、飛脚の場合はどの預かり場に運んでもらうか選べないので、道具の行く先はセリフで確認しておこう。

テーブルマウンテンの頂上が近い奇岩谷の預かり場には、即戦力となる強力な道具を置きたい。

かじ屋

お金を1000ギタン渡すことで、シレンが所持する鉄製の武器の強化値を1または3上げられる。竹林の村と山頂の町にそれぞれ1軒ずつあるが、1回の冒険で利用できる回数は各1回のみ。つまり、強化値の高い武器を作るには、何度もくり返し冒険してかじ屋に寄る必要がある。

ダンジョン内でごくまれに出張かじ屋と出会えることもあるが、めったに会えないので当てにはできない。

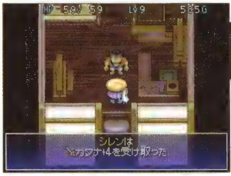
車屋

最初の町である渓谷の宿場から竹林の村、山頂の町まで、危険なダンジョンを通らずに指定した町まで安全かつ時間をかけずに進むことができる。なお、最終的には二面地蔵の谷、奇岩谷、黄金都市という3つの場所が移動場所に追加される。

ゲームの進行度によって、進める場所が最大5ヵ所まで増える。追加ダンジョン前まで移動するのにも使用可能。

風来人備忘録 預かり場とかじ屋を往復して安全に武器を育成

本書の読者にも、自慢の強化中の武器をダンジョン内で何度も失ったという経験がおありかと思う。ダンジョン内で敵が発生する限り、シレンがどんなに強い装備品を着けていても絶対に安全とは言えないわけだ。では、武器を安全に強化することはできないのかといえば、それが山頂の町にある預かり場とかじ屋を使えば可能になる。やり方は、強化中の武器を町の外には一切持ち出さず、預かり場に置いたままにする。あとはシレンが何度も山頂の町を訪れた際に預かり場に置いている武器を持ってかじ屋へ持ち込み、強化後はまた預かり場に武器を置いて旅立つ。これをひたすらくり返すのだ。



この方法ならシレンが山頂の町を訪れるたびに、預かり場で保管する武器を徐々に強化できる。

預かり場に武器を置いたままではもったいない。ある程度強化したら、勇気を出して持ち出そう。

店で道具を売買する

ふたつの町に存在し、またダンジョン内にもまれに出現する店では、床に陳列された6～9種類の道具（商品）を買うこと、手持ちの道具を床に置いて売ることが可能だ。

道具を買ったときも売ったときも、最終的に店の出入り口をふさいで立っている店主と話すことで売買契約が成立する。買ったときに店主と話すまえに右で示したような行為をシレンがとった場合、お金を支払う義務が生じるので注意。ただし、店で売られている商品を拾っても、その商品をまた床に置けばお金を支払う必要はなくなる。

またシレンが道具を売る場合、その道具に呪いがかかっていると本来の価格から1割引きの売り値になるので、呪いを解除できるならば呪いを解いて売るほうがいい。なお、各道具の売買価格は202ページからの道具データを参照のこと。

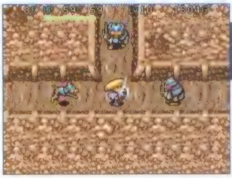
支払いが必要となる行為

- 商品を拾った
- 草・種や巻物などの使うとなくなる道具の使用や、壺を壊すなどの行為で商品を消費した
- 杖を振って残り使用回数を減らした
- 商品を店の外に投げた
- 商品に化けていたンドゥバ系モンスターの正体が判明した
- 呪い状態が発生して商品の値段が下がった

商品を拾った時点で、店唯一の出入り口をふさいでしまう店主。代金を支払うまではそこをどくことはない。

泥棒になる行為

店の商品を拾ったにも関わらず、シレンが何かしらの手段で店内から逃げると泥棒行為とみなされ、店主、盗賊番、番犬といった超強力な相手に追われるはめになる。ただし、店のある町やフロア内から、シレンが別のフロアに移動できれば逃げ切ったことになり、代金を支払わなくても済む。



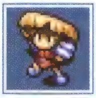
泥棒を確実に遂行するにはそれ相応の準備が必要だ（➡P56）。余程の自信がない限りやめたほうが無難。

風来人備忘録　壺の展示場でも道具が売れる

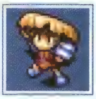
山頂の町には「店」と呼ばれる施設がないが、じつはシレンの所持する道具を売ってお金を得ることは可能だ。それが「ガイバラかまもと」展示場で、一見すると壺だけを売っているように見えるがその他の道具も扱っている。道具を売りたい場合は、1個ずつ床に置いてもいいが、たくさんの道具を売りたい場合は、商品として置いてある壺の中に道具をまとめて入れてもOKだ。かじ屋や宿屋など出費がかさむ町だけに、お金を工面したいときに利用しよう。

ただし、この展示場はガイバラという人物のイベントが、ある程度進まないと利用できない施設だ。

スコアと冒険の足跡

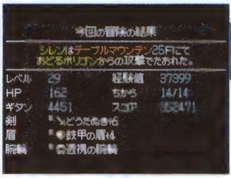


探索の途中でシレンがたおれるか、ダンジョンをクリアすると表示される「冒険の結果」。ここでは、そこで表示されるスコアの決定方法と、冒険の足跡に記録される内容について解説する。

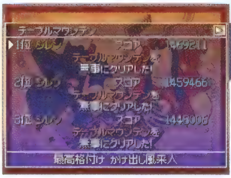


冒険の結果について

探索中のダンジョンをクリアするか、ゲームオーバーになることで表示される冒険の結果画面。そこに表示されるシレンが最後に力つきた原因や、失った装備品の数々を見て感慨に浸るのもいいが、気になるのがスコアだろう。スコアはその冒険の結果をもとに算出されており、全部で７つある各ダンジョンごとにベスト３のみが記録される。ハイスコアを得るためにはさまざまな要素があるが、とりあえずより短時間でクリアすればスコアが上がり、救助されるとスコアが下がると覚えておこう。また、ダンジョンごとに設定されたクリアボーナスはハイスコアを狙うには欠かせない要素だ。



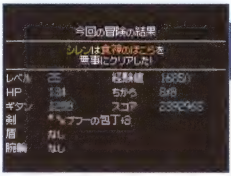
プレイヤーの哀愁がただよう冒険の結果画面。スコアや装備品以外にもさまざまな項目が表示される。



自分がプレイしたスコアのベスト３がダンジョンごとに表示される「風来番付」は、トップメニューで閲覧が可能。

クリアボーナス

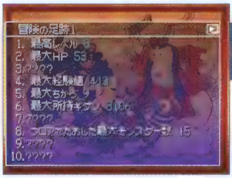
クリアしたダンジョン	加算される得点
テーブルマウンテン(30F)	1,000,000
掛軸裏の洞窟	2,000,000
食神のほこら	2,000,000
フェイの最終問題	9,000,000
儀式の洞窟	2,000,000
死者の谷底	4,000,000
魔蝕虫の道	6,000,000



攻略難易度の高いダンジョンには、破格のクリアボーナスが用意されている。

冒険の足跡

左ページで解説した冒険の結果に映し出されるシレンのステータスや死因が、トップメニューで閲覧できる「冒険の足跡」に逐一記録される。下の全68項目がそれで、ゲーム中に達成されていない項目はすべて非表示になっている。なお、表中の●内にはいままでに出した最高の数値が入る。



最高のスコアを狙うだけでは出せない項目もある。すぐにたおれてしまってもリセットしない心がけが大切。

冒険の足跡穴埋めリスト

冒険の足跡1

- □ 1. 最高レベル●●
- □ 2. 最大HP ●●
- □ 3. 最大満腹度●●
- □ 4. 最大経験値●●
- □ 5. 最大ちから●●
- □ 6. 最大所持ギタン●●
- □ 7. 最高スコア●●
- □ 8. フロアでたおした最大モンスター数●●
- □ 9. テーブルマウンテンまでたどり着いた
- □ 10. 太陽の大地までたどり着いた

冒険の足跡2

- □ 11. 黄金のコンドルを解放した
- □ 12. ブフーの杖をナオキからゆずり受けた
- □ 13. 食神のほこらをクリアした
- □ 14. 合成の壺を手に入れた
- □ 15. 掛軸裏の洞窟をクリアした
- □ 16. フェイの問題を●●問解いた※
- □ 17. フェイの最終問題をクリアした
- □ 18. 魔蝕虫の道をクリアした
- □ 19. 死者の谷底をクリアした
- □ 20. 儀式の洞窟をクリアした

冒険の足跡3

- □ 21. お竜が旅仲間になった
- □ 22. ペケジが旅仲間になった
- □ 23. 座頭ケチが旅仲間になった
- □ 24. ジェノサイドの巻物を読んだ
- □ 25. 白紙の巻物を読んだ
- □ 26. 火迅風魔刀を手に入れた
- □ 27. 秘剣カブラステギを手に入れた
- □ 28. ラセン風魔の盾を手に入れた
- □ 29. キグニキングの斧を手に入れた
- □ 30. キグニキングの盾を手に入れた

冒険の足跡4

- □ 31. 泥棒を●●回した
- □ 32. 泥棒を●●回成功した
- □ 33. ダンジョンを●●回クリアした
- □ 34. ●●回たおれた
- □ 35. 今までの到達フロア数●●フロア
- □ 36. 転び石のワナの効果でたおれた
- □ 37. デロデロのワナの効果でたおれた
- □ 38. 落し穴のワナの効果でたおれた
- □ 39. 丸太のワナの効果でたおれた
- □ 40. 毒矢のワナの効果でたおれた

冒険の足跡5

- □ 41. 落石スイッチのワナの効果でたおれた
- □ 42. 地雷のワナの効果でたおれた
- □ 43. 木の矢のワナの効果でたおれた
- □ 44. 鉄の矢のワナの効果でたおれた
- □ 45. ふき飛ばしのワナの効果でたおれた
- □ 46. 腹ペコでたおれた
- □ 47. 変な呪文でたおれた
- □ 48. 壁の中で苦しくなってたおれた
- □ 49. 座頭ケチの指圧でたおれた
- □ 50. 爆発でたおれた

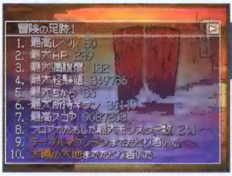
冒険の足跡6

- □ 51. 睡眠中にたおれた
- □ 52. 混乱中にたおれた
- □ 53. キグニ状態中にたおれた
- □ 54. まどわし状態中にたおれた
- □ 55. 変身中にたおれた
- □ 56. おにぎり状態中にたおれた
- □ 57. 超不幸の種を飲んでしまった
- □ 58. 突風で渓谷の宿場に戻された
- □ 59. モンスターハウスに投げられた
- □ 60. つるはしを合成してしまった

冒険の足跡7

- □ 61. 合成の壺を遠投した
- □ 62. 呪われた復活の草のため復活できなかった
- □ 63. 救助に●●回成功した
- □ 64. 救助に●●回失敗した
- □ 65. 1回の攻撃で与えた最大ダメージ ●●
- □ 66. 強い武器を作った(＋99の武器)
- □ 67. 強い盾を作った(＋99の盾)
- □ 68. 回数の多い杖を作った(99回使える杖)

※この項目だけは、フェイの問題をすべて解くと「フェイの問題をすべて解いた」に変わる



最高スコアや所持ギタン、救助回数などの数字で残る記録は、友達と競い合うのも一興だろう。

その他の遊び方

本作にはDSの通信機能を使った多人数が参加できるゲームモードも存在する。ひとりで冒険して個人記録をコツコツと伸ばすのもいいが、たまには他のプレイヤーと助け合ったりスコアを競ってみてはいかが？

風来救助隊

シレンが冒険の途中でたおれてしまった場合、DS本体同士のワイヤレス通信、ネットを介してのWi-Fi通信、おたがいに「復活の呪文」を出し合ってのパスワード交換のいずれかの方法で、救助を依頼することができる。もちろんそれとは逆に、他のプレイヤーから救助の依頼を受け、自分が助ける側に立つことも可能だ。具体的な救助の流れは、右の流れ図を参照してほしい。

救助の特典はさまざまあるが、なによりひとりでプレイしていたのではすでに喪失しているはずの道具をなくさずに済むのが最大のメリット。また、ダンジョンの最深部間近でたおれた場合は、再び最初の町からやり直す手間も省けるはずだ。

お気に入りの最強武器や盾を失った場合などは、率先して救助を依頼してできるだけ取り戻したいところだ。

風来救助隊の仕組み

プレイヤーA　救助依頼を出す

ゲームオーバー時に「救助を求めますか？」の問いに「はい」を選び、トップメニューの「風来救助」で救助の依頼を他のユーザーに出す。なお、救援を依頼中のダンジョンは基本的に遊べなくなる。

▼

プレイヤーB　救助に乗り出す

救助の依頼を受けると、プレイヤーAと同じ内容のダンジョンを冒険することになる。そしてプレイヤーBが、プレイヤーAのたおれているフロアにたどり着き、話しかければ救助は成功となる。

▼

プレイヤーA　たおれた場所から再プレイ

プレイヤーBが救助に成功したときに限り、プレイヤーAがたおれた場所から装備品や道具もそのままでゲームが再開できる。ちなみに、このあとまたたおれても残り2～4回の救助の依頼が可能だ。

遭難者への救援物資

ワイヤレス通信とWi-Fi通信で救援を依頼してきたプレイヤーに限り、救助に成功したプレイヤーが救助された側のプレイヤー（遭難者）に対して救援物資（道具）を送ることができる。このやり取りは、救助者側が遭難者を救助した際に送るメッセージに、自分が所持する道具をひとつだけ添付することで成立する。救援物資をケチってしまうと、後述するお礼の手紙がもらえないかも……。

遭難者と救助者が近くにいるワイヤレス通信ならば、あらかじめ欲しい道具を救助者に伝えておくのがいい。

救助の特典　ごほうび道具

ごほうび道具とは、救助の依頼を受けた側が遭難者の救助に成功するともらえる物で、救助した際に救助者側の倉庫へ自動で送られるケースと、遭難者が救助してくれた相手に対してお礼の手紙に添付されるケースの２パターンある。ただし、前者のケースならば救助した際に必ずもらうことができるが、後者のケースでは救助された側が救助したプレイヤーにお礼の手紙を送ってこないかぎりもらうことができないことを覚えておこう。

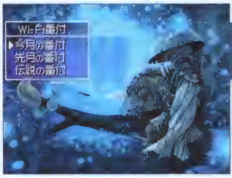
ちなみに、この救助時にもらえるごほうびでしか入手できないレアな道具が存在する。その詳細は52ページで紹介しているので参考にしてほしい。

救助した際にもらえるごほうび道具は、ダンジョンの奥の階層へ行くほどに数も増え、レア度も上がるようだ。

遭難者から救助のお礼の手紙がもらえると、ごほうび道具がひとつもらえる。とても有意義な瞬間だ。

Wi-Fi番付に挑戦

プレイヤー個人のスコアの記録は「風来番付」にずっと残るが、DS本体をWi-Fi通信につなぐことで、日本中にいるたくさんの『シレン』ユーザーたちのスコアが日々リストアップされていく「Wi-Fi番付」に参加することが可能だ。全国レベルのスコアを知って、自分の腕を磨いていこう。



「風来番付」と同じように、各ダンジョンごとに全国の成績上位者のスコアがリストアップされている。

日本一の風来人を目指して

「Wi-Fi番付」には、「今月の番付」、「先月の番付」などの各月ごとにしめ切られる月間ランキングに加えて、ソフト発売日から現在に至るまでの最強スコアランキングが表示される「伝説の番付」が存在する。

また、「今月の番付」の全国100位以内に自分のスコアが表示されると、自分の番付に表示されている格付け表示が改められる。この格付け表示は、たとえどんなに優秀なスコアを記録したとしても、「Wi-Fi番付」に参加しないと永遠に「かけ出し風来人」のままなので注意しよう。なお、自分の格付けは「今月の番付」で一度でもランキングされれば、その時点で得たことのある最上位のものがソフト内で永遠に表示される。上位の格付けを得られたら、友達に見せて自慢しよう。

番付における表示格付けリスト

Wi-Fi番付の順位	格付け
1位	伝説の風来人
2～5位	当代一の風来人
6～10位	希代の風来人
11～20位	心の風来人
21～30位	真の風来人
31～40位	高名な風来人
41～50位	名うての風来人
51～60位	うわさの風来人
61～70位	腕利きの風来人
71～80位	一人前の風来人
81～90位	半人前の風来人
91～100位	風来人見習い
ランク外	かけ出し風来人

タイムアタック

エンディングを迎えると、トップメニューからプレイできるようになる新たなゲームモードが「タイムアタック」だ。そのおおまかなルールは右を参照してほしいが、ポイントはとにかく早い時間でクリアすること。もちろんこの時間とは、総ターン数のことではなく、画面右下に表示される実際にプレイした時間のことだ。ゲーム中は、「中断」コマンドによるデータのセーブもできず、持ち物リストを開いて何を使おうか考えているときでも無常にも時間は進む。いかに素早く判断を下し効率よく先へ進めるかが重要となる。

タイムアタックのルール

- テーブルマウンテン（30F）をクリアするタイムを競う
- クリア時に1万ギタン持っていないとタイムに10分加算されるペナルティー
- 道具は倉庫からひとつだけ持ち込みが可能。なお、「保存の壺」に複数の道具を入れて持ち込んでもひとつとみなす
- 各種メニューを開いているときやイベントシーンでも時間は経過する
- 途中にある町や村を通ることはない

ゲームスタート時に持ち込める何個かの道具によっては、大幅なタイムの短縮も期待できるだろう。

タイム短縮のためには急がなくてはならないが、急ぎすぎて行動が雑になると途中でたおれてしまうことに。

タイムランキング

「タイムランキング」でも、「Wi-Fi番付」と同じように全国ランキングへの参加が可能だ。ここでは全国1位の猛者のタイムを知ることができ、さらには1位のプレイヤーが各フロアを通過した時間が記録された「ゴースト」を、上画面の居場所マップに映し出すことができるのだ。

プレイヤーのはるか前のフロアを行くのが1位タイムの「ゴースト」。これを目安に最短タイムを更新しよう。

風来人備忘録 Wi-Fi通信で知らない人とも友達に！

Wi-Fi通信を使ってのゲームプレイの利点は、何と言っても「風来救助隊」でもらえるレアなごほうび道具の獲得しやすさにある。ワイヤレス通信を使って近くの友達同士で救助し合うのもいいが、いつもその友達がゲームに付き合ってくれるとは限らない。しかしWi-Fi通信を利用すれば、全国各地からの救助の依頼がひっきりなしにあるというわけ。これをこなしてレアなごほうび道具を大量ゲットだ！

Wi-Fi通信で救助しあえば顔も知らない人との友情も深まる。『シレン』がつなぐ親切の連鎖だ。

二章 困ったときのテクニック集

風来人の知恵袋

ここでは、1章では載せ切れなかった冒険に役立つ高等テクニックを中心に紹介。その用途から基本編、戦闘編、道具編、泥棒編、知識編のカテゴリーに分類して掲載したので、困ったときに役立ててほしい。

基 本 編

最初に、本作をプレイするならばどうしても知っておきたいベーシックなテクニックを7つピックアップして紹介。

基 「保存の壺」にはギタンを貯められる

空きのある「保存の壺」をシレンに持たせて落ちているギタン袋の上に乗り、「保存の壺」のメニューを開いて「入れる」を選べば、壺にギタンを貯められる。

ギタンを「保存の壺」に入れておけば、いつでも投げられる。

基 水場の向こうの道具入手

ダンジョン内には下の写真のように水場で囲まれていて、普通のシレンでは行くことができない場所がある。たいていこのような場所には道具が落ちているが、道具を入手するだけなら「トドの壺」が便利だ。やり方は、道具のある方向に「トドの壺」を向けて「押す」だけ。壺の中から出てきたトドが向こう岸の道具を取ってきてくれる。

たまに見かける離れ小島には、道具がギッシリつまっていることが多い。

「トドの壺」を使えば、水場を乗り越えて道具をひとつ入手できる。

基 宿屋でちからも回復可能

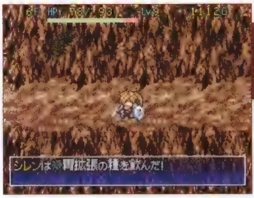
町や村にある宿屋は、シレンのHPと満腹度だけを回復できる施設と思いがちだが、じつはもうひとつだけ回復できるステータスがある。それがシレンのちからの数値だ。吸引幼虫系やおばけ大根系モンスターの特技で、シレンのちからを減らされるとかなり面倒だが、町や村の宿屋に泊まればシレンのちからは最大値まで回復する。

宿屋を利用するまえのシレンのステータス。ちからの値が下がっている。

こちらは宿屋を利用したあと。シレンのちからが回復しているのがわかる。

基 おにぎり不足で切迫したときは何でも食べろ

シレンがたおれる原因のひとつに、ダンジョン内に落ちているおにぎりの不足がある。そんなときはおにぎりが出現するのを待つよりも、草や種、モンスターの肉を食べて、とりあえず小腹を満たしていくのが有効だ。基本的に草や種なら満腹度を５回復でき、肉なら10回復できるのだ。



なお「胃拡張の種」「胃縮小の種」は満腹度の最大値を上下させる。飲んでも現在値は上がらないので注意。

基 「妖刀かまいたち」の知られざる弱点

「妖刀かまいたち」は、シレンの向いている正面３方向を一度に攻撃できるので、複数の敵との戦闘時には重宝する。ただし、この特殊能力が機能するのは３方向に敵がいたときだけで、敵がいないときは実質正面しか攻撃していない。床のワナを捜索するのに有効だと思っている人は注意が必要だ。

シレンの向かって右上の床にワナがあるのだが、「妖刀かまいたち」を振っても反応しないのがその証拠だ。

基 投げた道具でワナの位置を知る

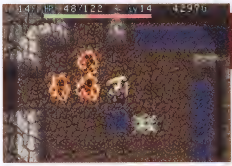
矢を撃ったり道具を投げたりしたときに、普通はまっすぐ飛んでいくはずの矢や道具の落下地点が、左右に１マスずれることがある。これは本来の落下地点にワナがある証拠。この仕組みを知っていれば、壁際に設置されたワナの発見に使えるのだ。

壁際に向けて撃った矢の落下地点がずれたら、それはワナのある場所だ。

道具は落下地点にあるワナにのみ反応する。軌道上にあるワナは発見不可。

基 危機的状況をワナで打開

シレンのHPが少ないままモンスターに追われているが、所持する道具にいい物がない。そんなときは近くのワナを使ってみるのもひとつの手だ。それが「バネのワナ」ならば同じフロアの別の部屋へ、「落し穴のワナ」ならば別のフロアへ移動できる。



シレンの近くに「バネのワナ」があれば、それを踏んで危機を脱出。

ただし、どんな効果かわからない見えないワナに生死を賭けるのは危険。

戦 闘 編

シレンがたおれる確率が高いモンスターとの戦闘。そんな緊張の場面で、シレンが優位に行動できるテクニックを掲載。

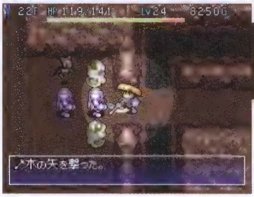
戦 店の中は安全地帯

シレンが敵に追われている場合、近くに店があったらそこに逃げ込もう。シレンが店の商品を持てば、店主が出入り口をふさいでくれるので敵も入れない。

店内で足踏みしてターンを経過させれば、外の敵もいなくなる。

戦 「かなしばり」状態の敵で通路を封鎖

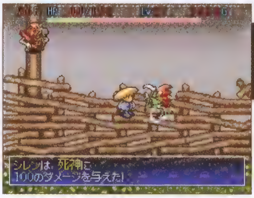
シレンが部屋で複数の敵を相手にしている場合、とりあえず細い通路に逃げて敵を通路出入り口に固めよう。あとはシレンの正面にいる敵に「かなしばりの杖」を振れば、その敵が壁となってあとに控える敵はシレンを追ってこれなくなる。シレンの状態が不安な場合はこのまま逃げてもいい。



「かなしばり」状態の敵の上下にいる敵には、矢や杖による攻撃が当てられることも覚えておこう。

戦 敵に投げて大ダメージを与えられる道具

ガイコツまどう系や死の使い系に代表される幽霊系モンスターには、「薬草」や「弟切草」を投げ当てればほぼ一撃でしとめることができる。その他に、おばけ大根系に対する「毒消し草」、妖怪にぎり見習い系に対する各種おにぎりなど、投げて効率よくダメージが与えられる道具が存在する。



幽霊系モンスターには強敵が多いので、どうにもならないときはもったいぶらずに回復系の道具を投げよう。

戦 せまい通路で戦うメリット

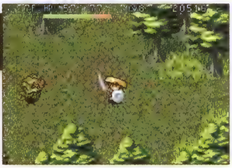
本作では、シレンが広い部屋で敵と戦っていて、少しでも危険だと感じたら通路に逃げ込むのがセオリーだ。通路で戦うメリットは、まずシレンが3体以上の敵に囲まれる心配がほぼないこと。そして敵の視界もせばまるためか、なぜか矢や杖で遠距離攻撃してくる敵の攻撃を封じることができるのだ。

部屋の中では矢を撃って攻撃してくるコドモ戦車も、シレンが通路内に誘い込むと遠距離攻撃をしてこなくなる。

戦 敵の遠距離攻撃を防ぐ軸ずらし

軸ずらしとは、シレンが敵と同じ直線上にならばないように、上下または左右にジグザグに移動させるテクニックのこと。これを実践できれば、ボウヤー系モンスターの矢や砲撃、ガイコツまどう系モンスターの杖を振る行為を封じることが可能になる。

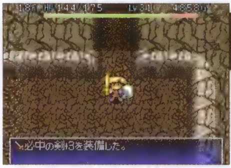
遠距離攻撃する敵は自分がいる直線上にシレンがいないと攻撃しない。



シレンをジグザグに移動させながら敵に近づき、直接攻撃でしとめよう。

戦 シレンの攻撃の命中率

シレンにはHPやちからなどの他に、ゲーム内では見ることができない隠しステータスが存在する。それが「攻撃命中確率」と「投擲命中確率」というステータスだ。前者はシレンが敵に向かって直接攻撃をした場合に攻撃が当たる確率で、約92％（12回攻撃したら11回当たる）。後者はシレンが矢を撃ったり道具を投げたりしたときに敵に当たる確率で、約88％（8回投げたら7回当たる）と直接攻撃よりも命中率はわずかに低くなっている。そのような仕組みが設定されていることを覚えておこう。



「必中の剣」など、命中確率に影響を及ぼす装備をすると数値も変動。

道具編

シレンに起こるたいていの危機は道具を使って解決できる。ここではそんな道具を使った高等テクニックを伝授していく。

道 「ブフーの杖」の大量獲得法

85ページで説明するナオキイベントを初期状態から進めなければ、「ブフーの杖」が何度でも入手可能。杖を入手したら渓谷の宿場の倉庫に保管しよう。

ナオキに「マムルの肉」を与えなければ杖が取り放題なのだ。

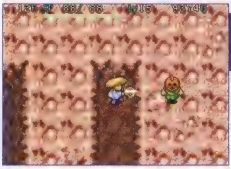
道 拾った道具がンドゥバ系と確実にわかるとき

ンドゥバ系モンスターは、シレンの持ち物リストの中にたびたびまぎれこんでくる道具に擬態するモンスター。普通は、擬態している道具を使うか別のフロアへ進まないと正体はわからないのだが、ギタン袋に化けているンドゥバ系だけは、拾ってもギタンの額が増えないのですぐ正体がわかる。

落ちているギタン袋の入手時に画面右上の所持ギタン額に注目。数値が変動しなければンドゥバ系の擬態だ。

道 「遠投の腕輪」の使い道

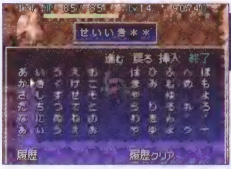
「遠投の腕輪」は装備すると、シレンが投げる物の射程距離を無限大にでき、敵や人を貫通できるようにする道具。この特性を利用するとさまざまなことが可能になる。一直線に並んでいる仲間に対して「薬草」を投げれば全員のHPが回復できるし、「ドラゴン草」を投げれば、直線上にいるすべてのモンスターに大ダメージを与えられる。通常時はシレンが投げた道具を燃やしてしまう火炎入道にも、「遠投の腕輪」を装備していれば効果があるのだ。その他の道具もいろいろ投げてその効果を試してみよう。



投げた道具は貫通するので、壁の中にいるモンスターにも攻撃可能だ。

道 「白紙の巻物」だけで読める巻物

「ぜんめつの巻物」と「せいいきの巻物」は、「白紙の巻物」に名前を書いて使う。ただし、「せいいきの巻物」はこばみ谷のクリア後、「ぜんめつの巻物」は倉庫と預け場を使わずに、こばみ谷をクリアしておかないと書き込んでも巻物の効果は発揮されない。



「せいいきの巻物」を使うには、黄金のコンドルを救出する必要がある。

どちらも絶大な効力を発揮する巻物。ボスに対しても効果があるのだ。

道 風来救助でしか手に入らないごほうび

他のプレイヤーを救助するとごほうびの道具が入手できるが、この道具の中にはごほうびでのみ入手できるレアな物が存在する。このレアな道具は全部で27種類あり、武器が5個、盾が9個、腕輪が13個用意されている(詳細はP202からのデータを参照)。ただし、ごほうびはたくさんのごほうび道具の中からランダムで選ばれるので、レアな道具が入手できるかどうかは運しだい。それだけに、手に入れたときの喜びは格別だ。右のリストは各ダンジョンごとに何度も救助してみて、出現したレアな道具をまとめたもの。この調査では、レアな道具は追加ダンジョンのフェイの最終問題や掛軸裏の洞窟で救出した場合に多く出現した。ただし、なにぶんランダム要素が強いので、必ずそこで出るわけではない。あくまで参考資料として見てほしい。

ダンジョン別ごほうびリスト

ダンジョン名	レアな道具
渓谷の宿場〜滝壺の洞窟	金の剣改、こん棒改、長巻改
食神のほこら	こん棒改、地雷ナバリの盾改、青銅甲の盾改、ドラゴンシールド改、皮甲の盾改
掛軸裏の洞窟	金の剣改、どうたぬき改、長巻改、会投の腕輪、狂戦士の腕輪、幸運の腕輪、商人の腕輪、超回復の腕輪
フェイの最終問題	金の剣改、こん棒改、どうたぬき改、吸毒の腕輪、吸乱の腕輪、吸夢の腕輪、毒夢の腕輪、乱毒の腕輪、乱夢の腕輪
儀式の洞窟	金の剣改、どうたぬき改、ドラゴンキラー改、皮甲の盾改、木甲の盾改
死者の谷底	鉄甲の盾改、バトルカウンター改、呪いよけの腕輪、まもりの腕輪
魔蝕虫の道	金の剣改、どうたぬき改、長巻改

イベント終了後に出現する道具

ダンジョン内に落ちている道具には、特定のイベントを終わらせないと出現しないものがある。「合成の壺」はガイバラのイベント（➡P84）、「ブフーの杖」はナオキのイベント（➡P85）を進展させることで、はじめて入手でき、その後ようやく店やダンジョン内にも出現するようになるのだ。

「合成の壺」は武器と盾の強化には欠かせない便利な道具。早めにイベントを終わらせて入手したいところ。

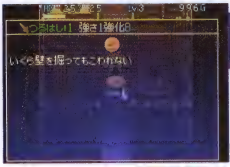
魔法弾を反射してシレンを強化

エーテルデビル系モンスターは、シレンが杖を振って出した魔法弾の効果をはね返す能力を持っている。この特性を利用すれば、普段は使いづらい道具を、シレンの能力をアップさせる道具に変えることも可能。「しあわせの杖」なら経験値を500獲得、「加速の杖」ならば行動速度を「倍速」にできる。

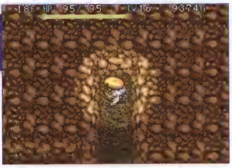
エーテルデビル系モンスターは「透明」状態なので普段は姿が見えない。「めぐすり草」を飲んで発見しよう。

壊れない「つるはし」を入手

ダンジョンの壁を壊せる「つるはし」は便利なアイテムだが、使っているといつかは壊れてしまう。しかし、かじ屋で強化を頼めば、何度使っても壊れない「つるはし」に強化してくれる。かじ屋に一旦預けたあと、冒険をやり直して再度受け取りに行こう。



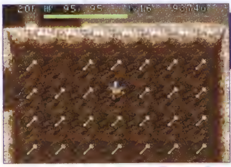
「つるはし」の説明を見ると「印」の色が変わっているのが確認できる。



この「つるはし」なら壁を壊し放題。宝物庫にも簡単に入れる。

モンスターの肉で道具を増殖

ボウヤー系モンスターの肉を食べて変身し、わざと矢を空撃ちすれば大量の矢を入手できる。その後、シレンに戻ってから矢を拾って「保存の壺」に入れてストックしておこう。同じような方法で、「おばけ大根の肉」なら草・種系の道具の増殖が可能だ。

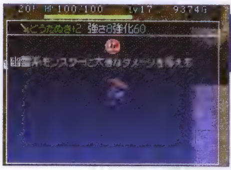


床一面に落ちている「鉄の矢」。シレンに戻ってから壺に回収しよう。

おばけ大根系の肉なら、草・種系の道具も増殖可能。戦闘時に役に立つ。

おすすめの合成武器

基本の攻撃力が高く、強化の限界値も高い「どうたぬき」をベースに、幽霊系モンスターに大きなダメージを与える「成仏の鎌」を合成する。または「成仏の鎌」の代わりに浮遊系モンスターに有効な「斬空剣」を合成しても使いやすい武器になる。

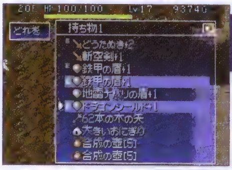


何度も合成して複数の「印」が付けば、さらに強い武器を作成できる。

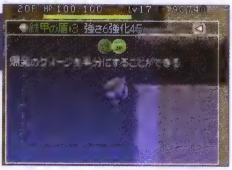
「合成の壺」の中で呪われないように、識別した武器を合成に使おう。

おすすめの合成盾

基本の防御力が高く、強化の限界値も高い「鉄甲の盾」をベースにして、攻撃をかわしやすくなる「見切りの盾」を合成したものがおすすめ。「金の盾」や「皮甲の盾」を合成し、サビを防ぐ「印」やお腹が減りにくくなる「印」を付けた盾も使いやすい。



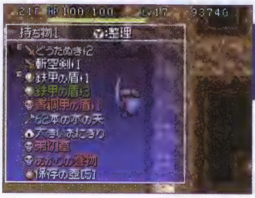
基本能力が高い盾に、特殊効果の付いた盾をつぎつぎと合成していく。



複数の「印」が付くことで、その盾の汎用度が格段に増していくのだ。

「おはらいの巻物」と「識別の巻物」の鉄則

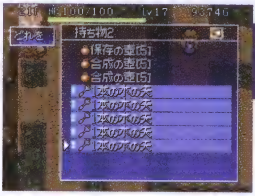
本来は個別の道具に対して使用する「おはらいの巻物」と「識別の巻物」だが、まれにシレンが所持する壺の中の道具以外のすべての道具に効果が発生する場合がある。壺の中に未識別、または呪われた道具があるともったいないので、面倒でも使用するまえに壺の中から出しておきたいところだ。



成功する確率は低いが、壺からいちいち道具を出そう。複数の道具が識別されると冒険が楽になる。

「木の矢」を1本ずつ「変化の壺」に

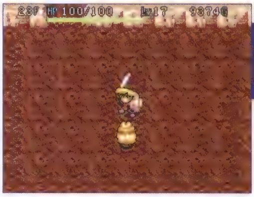
壺の中に入れた道具を別な道具にランダムで変化させる「変化の壺」は、不要な道具を整理するのに便利な壺だ。運がよければ、貴重な道具に変化することもあり意外に重宝する。不要な道具を持っていないときは、「木の矢」を空撃ちしてバラしてから入れるようにすると、道具の損失が少なくて済む。



「木の矢」1本でも道具は道具。運がよければ貴重な道具に変わるかも。「雑草」で代用してもいい。

能力が落ちない、使い捨ての装備品

「使い捨ての剣」と「使い捨ての盾」は、使うたびに能力が落ちていってしまう特殊な装備品。初期の能力は高いが、この特殊効果は致命的だ。しかし、このふたつの装備品は、呪われた状態ならば能力が減少しなくなる。ただし、装備をはずすためには、「おはらいの巻物」が必要になるが……。



攻撃力と防御力は装備品の中でもトップクラス。能力は優秀なので、呪われてしまったらそのまま使おう。

敵が持っている道具を盗み出せ！

モンスターの肉を利用すれば、ダンジョン内を徘徊する敵から道具を盗める。ぬすっトド系の肉を入手したら、食べたあとに特技を使おう。同じように、セルアーマー系の肉を食べて特技を使えば、敵の持っている道具をはじき飛ばして床に落とせる。道具は変身解除後にシレンで回収しよう。

ガマラ系モンスターに変身すれば、敵からギタンが盗める。ただし、同じ敵から複数回盗むことはできない。

ワナの回収でもらえる道具

ダンジョン内で入手したワナは、渓谷の宿場に戻ると「こわれたワナ」に変わる。これといった使い道のない道具だが、フェイに渡すと道具と交換してもらえる。もらえる道具は、渡したワナの数によって変化し、どうやら多くのワナを渡せばより高価な道具がもらえるようだ。

もらえる道具リスト

ワナの数	もらえる道具の代表例
1個	あかりの巻物、おにぎり、薬草
2個	あかりの巻物、薬草
3個	あかりの巻物、おにぎり、薬草
4個	弟切草、おはらいの巻物、薬草
5個	おはらいの巻物
6個	あかりの巻物、弟切草、おにぎり
7個	真空斬りの巻物、メッキの巻物
8個	弟切草、真空斬りの巻物、ちからの草
9個	真空斬りの巻物、ちからの草
10個	命の草、天の恵みの巻物
11個	地の恵みの巻物、天の恵みの巻物
12個	胃拡張の種、命の草、地の恵みの巻物
13個	命の草、地の恵みの巻物
14個	胃拡張の種、地の恵みの巻物
15個	命の草、地の恵みの巻物
16個	巨大なおにぎり、地の恵みの巻物
17個	巨大なおにぎり、白紙の巻物
18個	しあわせ草、白紙の巻物
19個	巨大なおにぎり、復活の草
20個	白紙の巻物、特製おにぎり

泥棒編

泥棒とは、店に置かれている道具をタダで入手してしまう究極のテクニック。これから紹介する方法で、挑戦してみよう。

泥 店内の落し穴から脱出！

「カラクロイドの肉」で店の中にワナを作る。「落し穴のワナ」ができたら、もう泥棒は成功したも同然だ。店の商品を入手したら、落し穴から脱出しよう。

店の商品を根こそぎ持ったままワナで脱出。怪盗シレン現わる。

泥 壁を壊して、お店から逃げ出そう！

店の外壁を壊して階段まで逃げる戦術。「つるはし」か兵隊アリ系の肉を持っていれば実行可能だ。店とフロアの階段までの距離が近くないとなかなか成功しないが、「無敵草」を持っていたり、店を出るまえに「かなしばりの杖」を店主に使っておけば、階段まで逃げ切れる確率はより高くなる。

壁のそばに階段があればすぐに脱出ができる。行動速度が「倍速」の番犬に注意しながら脱出を図ろう。

泥 「トドの壺」で盗む その1

壺を盗むことだけはできないが、もっとも安全な泥棒の方法。店の外から「トドの壺」を押せば、直線上に置かれている店の道具をひとつだけ盗める。店主も泥棒と気づかないので、高価な物をこの方法で入手したあと、同じ店で売りつけることも可能だ。

まずはシレンが店の中の道具の配置を調整して、泥棒の準備を整えよう。

そして、この位置から「トドの壺」を押せば、簡単に泥棒に成功だ！

泥 「トドの壺」で盗む その2

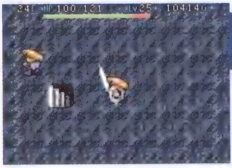
こちらは、シレンが店の中で使用回数の残っている「トドの壺」を割るだけ。割った壺から「混乱」状態のぬすっトドが飛び出すので回復するのを待つ。回復したぬすっトドは、近くの道具を盗んでワープする。あとはそれを探し出してたおせばいいわけだ。

シレンが店で「トドの壺」を投げて割ると、店内は大パニックに……。

シレンの道具がぬすっトドに盗まれないよう、離れた所から観察しよう。

泥 「大部屋の巻物」を使って大泥棒

泥棒をするときに便利な道具は、何と言っても「大部屋の巻物」だ。「大部屋の巻物」を読むと部屋が１フロアになり、フロア全体が店と認識されるようになる。すると店主はフロア唯一の出口である階段の上に移動するので、この店主を退けることさえできれば泥棒は成功だ。店主を階段から退ける方法はいくつかあり、もっとも簡単なのは「場所がえの杖」を使った方法。遠い位置から店主に向かって杖を振れば、シレンと位置が逆転して階段の上に乗った状態になる。あとは階段を使うだけでOKだ。「ふき飛ばしの杖」でも階段の上から退けることができるが、店主はすぐシレンに接近してくるので急いで階段を使おう。矢を撃ったあと、階段から離れた店主を「やりすごしの壺」に閉じ込める方法もあるが、壺が命中しないこともあるので確実とはいえない。



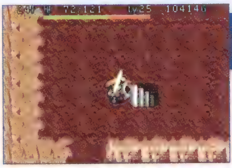
階段の上にいる店主に、「身がわりの杖」を使ってもいい。ニセシレンになった店主は、なぜか階段から離れていく。

「混乱草」や「混乱の巻物」でも店主は階段から離れる。攻撃してくることもあるので、少し離れた位置で待とう

遠距離から矢を当てて「バクスイの巻物」を読めば、店主は夢の中へ。回復するまえに階段から脱出しよう。

泥 壁の中を通って階段へ

壁抜けができるモンスターの肉を食べれば、比較的安全に泥棒ができる。店の中の道具を回収したら、「パコレプキンの肉」などを食べて壁の中を通って階段へ向かおう。ダンジョン内には番犬と盗賊番が出現しているので、壁から出ないように移動すること。

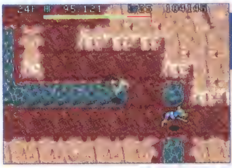


店のあるフロアの階段の位置を確認しておくと、スムーズに逃げられる。

壁抜けができるモンスターの肉ならば、どのモンスターの肉でもOKだ。

泥 姿の見えない泥棒

通常は姿が見えないエーテルデビル系の肉を食べ、「透明」状態になれば店主は攻撃をしてこなくなるが、出入り口をふさぐ店主をどうにかする必要がある。店主を矢で攻撃をして、さらに「かなしばりの杖」で動きを止めてから、肉を食べて脱出しよう。



細い通路が多いフロアだと、敵がいて先に進めない場合があるので注意。

階段の上で変身を解いてシレンに戻れば、あとは階段を使うだけだ。

泥 店主をニセシレンにしたら

店主をニセシレンにして脱出する方法。ただし、すぐに店主の姿に戻ってしまうので、階段が近くないとまず成功しない。店主をニセシレンにしたあと、店の出入り口をふさいでいないときに「かなしばりの杖」で動きを止めておこう。行動速度が「倍速」になる肉を食べてから逃げてもいい。

盗賊番と番犬はニセシレンのいる方向に向かう。途中で効果が切れたら、別の敵をニセシレンに変えよう。

知識編

ここからは頻繁に使うことはないが、ゲームをプレイする上で知っておくと便利な知識をチョイスしてお送りしよう。

知 履歴を使って簡単リネーム

未識別の道具に自分で名前を付けていくと、付けた名前は履歴として記録される。冒険を重ねるごとに増えていくので、後半はリネームの作業が楽になる。

使わない名前の履歴は、定期的に消去する癖をつけよう。

知 使った分だけお支払い

店で売っている壺と杖は、シレンが店から出ない限り使用した回数分を支払うだけで済む。体力を回復するために「背中の壺」を1回分だけ購入する、といった方法も可能だ。なお、店の中にいる敵に店内の杖を振った場合も使用回数分払えばいい。

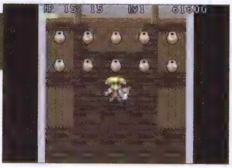
道具の分割販売といったところか。所持するギタンが少ないときに便利。

未識別の壺と杖で試すのは危険だ。必ず道具が識別された状態で試そう。

知 倉庫の整理は大事

倉庫の道具を置ける場所には限界があるので、無計画に置いてしまうとすぐに道具でいっぱいになってしまう。そこで役立つのが「保存の壺」。壺の中に複数の道具を入れた状態で保管すれば、何倍もの道具を収納できる。倉庫は定期的に整理しておこう。

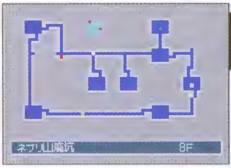
無計画に置かれた道具の数々。このような床の使い方はダメな例だ。



「保存の壺」に同じ種類をまとめ置きすれば、倉庫の中はいつもすっきり。

知 宝物庫にはギタンがいっぱい

ダンジョン内にはランダムで宝物庫が現われることがある。しかし、ギタンが敷き詰められたこの空間には入り口は見当たらず、普通に冒険をしていては入ることすらできない。宝物庫を確実に見つけるためには「透視の腕輪」があると便利。マップ上に道具がたくさん置かれている部屋を見つけたら、その近くまで行ってみよう。部屋への通路がなければ宝物庫だ。中に入るには、兵隊アリ系の肉か「つるはし」が必要になる。何度も壁を壊さなければ入れないこともあるので、「つるはし」を使う場合は予備を用意しておいたほうが無難だ。中にいるモンスターをたおしたあとにギタンを収集しよう。なお、そのフロアに出現する可能性がある「バネのワナ」でも入れるが、行き先がランダムなので、運が悪いと何度もワナを使うことになる。



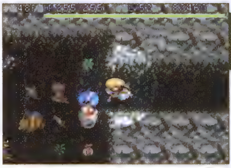
「透視の腕輪」装備時にマップを見ると店と勘違いするかも。より確実性を上げるなら「あかりの巻物」を使おう。

「バネのワナ」を使って入る場合は何度も試す必要がある。運が悪いと、いつまでたっても宝物庫に入れない……。

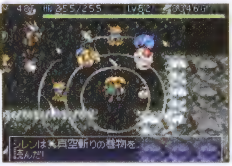
パコレプキン系の肉などがあれば壁を通過して入ることも可能。帰りは部屋の中にある「バネのワナ」を使おう。

知 モンスターハウスで生き残る方法

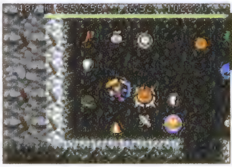
モンスターハウスは、多くのモンスターがシレンに襲いかかってくる恐怖の部屋。床の上にはたくさんのワナが設置され、不用意に移動することもできない。しかし、道具がたくさん入手できる場所なので、シレンが生き延びることができさえすればその後の冒険を有利に進められる。モンスターハウスが発生した場合、最初に気をつけなければならないのは、ワナの確認だ。部屋に入るまえに武器を振って、部屋の入り口にワナがないことを確認しておこう。余裕があれば「めぐすり草」を飲んでワナの位置を確認しておきたい。シレンが部屋に足を踏み入れると、「睡眠」状態のモンスターが目を覚ますので、いまきた通路に戻って近づいてきた敵を1体ずつたおそう。出現したのが大部屋ならば、部屋全体に効果のある巻物を使って危機を脱出するといい。



部屋に入るまえに武器を振ってワナを確認。入り口で「睡眠ガスのワナ」を踏んで、寝たまままたおされることもある。



部屋全体に効果のある巻物は、モンスターハウスに適している道具。「真空斬りの巻物」で敵を一掃することも可能だ。



「めぐすり草」を飲んでいれば、部屋の中のワナの位置が目視できる。踏んでしまわないようにワナを避けて動こう。

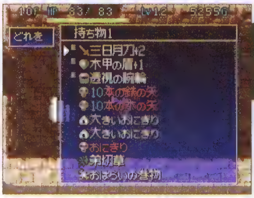
知 正体不明の巻物は階段の上で使おう

フェイの最終問題ではすべての巻物を識別してから使いたいが、なかなかそうもいかない。そんなときは、フロアの階段上で巻物を読んでみるといい。たとえその巻物がシレンにとってマイナスの効果でも、すぐに階段を使ってフロアを変えれば最小限のリスクで巻物の正体がわかるわけだ。

ダンジョン内で一度使った巻物は、つぎ拾ったときには本当の名前で落ちているようになる。

知 呪われた矢の意外な「呪い」解除法

たとえば、シレンの持っている矢と同種の呪われた矢を入手したとする。この場合、矢がすべて呪われる気がするが、じつは呪われた矢がもとからある矢と束になることで呪いも消えてしまう。ただし、逆にシレンが呪われた矢を持っていて、その後通常の矢を入手した場合はすべて呪われる。

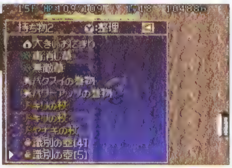


シレンが所持している矢が呪われているならば、つぎに落ちている矢を拾うまえに呪いを解除しておきたい。

知 識別する道具の優先順位

未識別の道具を識別できる道具には、「識別の巻物」と「識別の壺」がある。ただし、未識別の壺を「識別の壺」に入れることはシステム上不可能だ。「識別の巻物」は未識別の壺に優先して使い、その他の道具は「識別の壺」に入れて識別していこう。

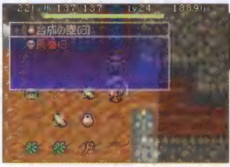
未識別の壺を識別できるのは、基本的に「識別の巻物」だけになる。



「識別の壺」は大容量の物もあるので、複数の道具を一度に識別可能だ。

知 呪いも合成されてしまう

よほどプレイヤーがあわてて道具を入れたりしない限りは、「合成の壺」に呪われた道具を入れることはまずないと思う。しかし、一度呪われた道具を入れてしまうと、その道具と合成される武器、盾、杖は合成後も呪われてしまうので注意しよう。



あとに入れようが、さきに入れようが呪われた道具を入れた時点でアウト。

呪われて価値の増す「使い捨て」系の剣や盾ならば試す価値もアリ?

知 旅立つまえにフェイで１問

65ページから解説するフェイの問題では、１問解くごとにひとつだけ道具がもらえる。この施設が渓谷の宿場にあることからも、シレンが冒険へ旅立つまえに１問解いて、ごほうびをダンジョンに持ち込む道具のリストに加えると冒険が楽になるだろう。

ダンジョンへ旅立つまえに、運試しのつもりで問題に挑戦してみよう。

まれに貴重な道具がもらえることも。もらえる道具は65ページを参照。

知 デモの背景の色が変わる

ゲームスタートをするとビジュアルデモがはじまるが、このデモの背景の色はDSの内蔵時計の時間帯によって変化する。午前４時から午後３時59分までは青、午後４時から午後７時59分まではオレンジ、午後８時から午前３時59分までは黒なのだ。

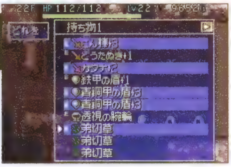
青い空は朝から昼、オレンジの空は夕方、黒い空は夜の時間帯を示す。

ゲームを早くプレイしたくてデモを飛ばしていた人は気づかなかったのでは。

知 壺に道具を入れてまとめ売り

店で道具を売るためには、シレンが床に道具を置かなければならない。ただし、店内はせまいので一度に置ける道具の数には限界がある。じつは、一度に何個も道具を売りたい場合は、道具をいらない壺に入れて床に置いてのまとめ売りが可能なのだ。

いちいち売りたい道具を１個ずつ床に置いたのではこんなありさまに。



壺にまとめて入れても、中に入っている道具の売値は変わらない。

知 番犬隊の出し方

25ページで説明した特殊モンスターハウスのひとつの「番犬隊」は、普通にダンジョン内を冒険していて遭遇するものではない。このモンスターハウスだけは、シレンが店で泥棒をしたフロアで「モンスターハウスの巻物」を使うことで出現するのだ。

シレンが店で泥棒したあと、「モンスターハウスの巻物」を読むと……。

恐怖の番犬隊のモンスターハウスが出現。シレンの状況はさらに悪化！

知 天と地の恵みで呪いを浄化

「天の恵みの巻物」と「地の恵みの巻物」は、武器と盾を強化できる便利な巻物。このふたつの巻物には、隠されたもうひとつの効果があり、強化した武器や盾の呪いを解くこともできるのだ。武器と盾に限定はされるが、「おはらいの巻物」を持っていない場合は、代用品として使ってもいい。

巻物を読むと、装備品に付いていた「－1」などの表示が消えて呪いも解ける。これでシレンの装備も変更可能。

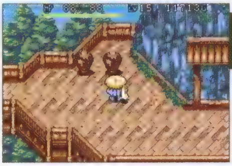
知 ガイバラかまもと展示場で道具を売る

ガイバラのイベントが終了するとガイバラかまもと展示場の営業が開始され、道具の売買が可能になる。しかし、部屋が極端にせまいため普通に道具を売るのは難しい。そんなときは、売り物の「保存の壺」に売りたい道具を入れてしまおう。店主に話しかければ、壺の中の道具を買い取ってくれる。

売り物の「保存の壺」の中に道具を入れてから店主に話しかければ、壺の中の道具を買い取ってくれる。

知 「ワナ師の腕輪」でイメチェン

普段のシレンは青と白のストライプ地のマントを着用しているが、「ワナ師の腕輪」を装備すると、ちょっとおめでたい赤と白のストライプ地のマントに着替える。もしかしたら「ワナ道」の正式コスチュームだったりするのだろうか？　謎は深まる。

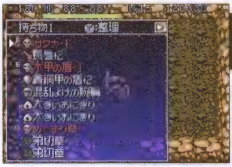


普段のシレンが着用しているマントはこれ。さわやかな印象を与える。

「ワナ師の腕輪」装備時はこんな感じ。派手さが増して明るい印象に。

知 呪われた装備品のはずし方

呪われた装備品をはずすには「おはらいの巻物」が必要だが、巻物ひとつでひとつの道具の呪いしか解除できないのが不便だ。もしふたつ以上の装備品が呪われたら、思い切って「装備はずしのワナ」を踏み、すべての装備品を一度にはずすのもいい。



呪いの装備品で、がんじがらめのシレン。早く呪いを解きたいのに……。

「装備はずしのワナ」を踏めば、シレンのすべての装備品がはずれる。

知 HPの上限をアップする

「薬草」と「弟切草」は、飲むとシレンのHPが回復する道具だが、HPが満タンのときに飲むとHPの上限がアップする。シレンの最大HPが高ければ高いほど、ダンジョン内でたおれる可能性も低くなるので、道具に余裕があるときには飲んでおくといい。

シレンのHPが満タンのときに「薬草」を飲むと、最大値が1アップする。

シレンのHPが満タンのときに「弟切草」を飲むと、最大値が2アップする。

知 おにぎりで胃拡張の効果

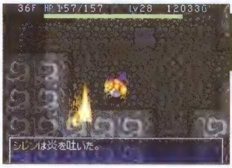
「巨大なおにぎり」を食べると最大満腹度が7%増えるが、それ以外のおにぎりでも最大満腹度が増やせる。満腹度がMAXのときに「大きいおにぎり」を食べれば5%、「おにぎり」を食べれば3%、「特製おにぎり」を食べれば1%最大値が上昇するのだ。

道具を使用すると、シレンの最大満腹度は最高200まで上げられる。

おにぎりは貴重なので、あまりおすすめできない使い方だが……。

知 モンスターの肉　おすすめベスト3

ここではゲーム中に登場するモンスターの肉で、使いやすいものをランキング形式で紹介していく。おすすめする理由もあわせて紹介しているので、こちらも参考にしてほしい。あくまで主観なので異論がある人も多いかもしれないが、ご容赦願いたい。



肉を食べて変身するとモンスターの特技が使えるようになる。シレンを苦しめてきた特技でモンスターに反撃しよう!

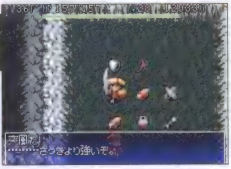
モンスターの肉　ランキング

名前	理由
1位 アビスドラゴンの肉	自動追尾する炎の攻撃が強力。火炎入道以外のモンスターには、適当に特技を使っているだけでも勝つことができる。
2位 ヘンクツ戦車の肉	倍速で行動できる上に強力な遠距離攻撃ができるのは大きい。1位に挙げた「アビスドラゴンの肉」と甲乙付けがたい。
3位 デブーゴンの肉	1位、2位とほぼ同じ理由でランクイン。遠距離攻撃はやはり強い。3位になってしまった理由は……ルックスですか。

知 売り物の効果を拝借

使う場面は少ないが覚えておくと便利な情報。店の商品に「しあわせの腕輪」がある場合、まずは購入しないで装備する。これで足踏みでターン数を進めていけば、戦わなくても経験値が稼げる。店主が入り口に立っているので敵に襲われる心配もない。

壁を抜けてくるモンスターがいる場合は立ち位置に注意。壁際は危険だ。



突風に飛ばされると渓谷の宿場に戻されるので、やり過ぎには注意。

知 「倉庫の壺」の不思議

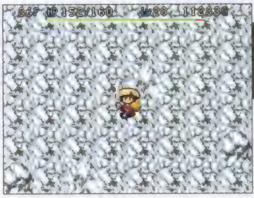
「倉庫の壺」は、道具を安全に倉庫まで送れる便利な道具だが、なぜか使用不能な場所がある。それはお店の中で、商品を「倉庫の壺」に入れると足元に落ちてしまう。泥棒の防止策なのだろうが、どういった仕組みで防いでいるのだろうか……。

もしかしたらと試した人も多いはず。やっぱり世の中は甘くないか。

もちろん、店の外で使えば壺の効果はもとに戻り、道具は送られるようになる。

知 壁の中で後悔をするシレン

壁を通過できるモンスターの肉を食べている状態で、シレンの姿に戻る場所を間違えると大変な状況に追い込まれる。壁の中でシレンに戻るとそこから動けなくなり、1ターンにつきHPに10のダメージを受けてしまうのだ。壁を壊す道具を持っていないと、そこで寂しく最期を待つことに……。



壁の中でダメージを受け続けるシレン。壁を壊す道具がないと脱出は不可能。ひと思いにたおれてくれっ!

知 「せいいきの巻物」の想定外

巻物の上に乗っているとモンスターが攻撃してこなくなる「せいいきの巻物」に、意外な弱点が発覚。じつはこの巻物、店の店主にはまったく効力を発揮しない。モンスターは巻物の上に乗ることさえできないが、店主はお構いなしで容赦ない攻撃を加えてくる。商魂のまえには聖域も無効なのか!?

「せいいきの巻物」の上を突進してくる店主。これは、彼にとっての聖域を冒した泥棒の罰なのだろうか。

フェイの問題ヒント集

ここでは、渓谷の宿場内の館で遊べるパズルダンジョンを1問ごとに攻略。「いろいろ試行錯誤してみたが、パズルが苦手でどうしても全問クリアできない」という人は、少しだけカンニングしてみては？

フェイの問題とは

フェイの問題には、地変学者のフェイが用意した1フロア単位のパズルが合計50問用意されている。目的は全フロア共通で、シレンが生きのびて階段から脱出できれば1問クリアとなる。ちなみに、シレンのレベルは各問題ごとにリセットされるのでいつも初期状態からのスタートだ。SELECTボタンで表示されるマップで、フロア内の敵や道具、ワナの配置を確認しながらプレイしよう。

全50問クリアへの道

フェイの問題を解く上での注意点は右に挙げたとおり。必ずしも各フロアを最小ターン数で解く必要はないが、後半の問題ではとくにむだな行動は許されず、シレンがななめ移動できないと即ゲームオーバーというフロアが多くなる。スタート地点からどう動けば敵の攻撃を受けずにスムーズに進めるのかを、マップを見ながら考えつつ行動し、何度もたおれて自分のどの行動が悪かったかチェックしていくことがクリアへの道しるべとなる。

なお、1問解くごとにもらえるごほうびは、以下のリストからランダムで1個選ばれる仕組みだ。

フェイの問題挑戦時の心得

その1 武ではなく、知で勝負せよ

フェイの問題には道具を持ち込むことができない。さらにシレンがLV1の状態なのでモンスターをたおすことすら難しい。落ちている道具を駆使してゴール(階段)を目指そう。

その2 むだな行動は厳禁！

パズル的な要素の強いフェイの問題では、むだな動きがゲームオーバーを招く。フロアの地形となかめ移動をうまく利用し、目的地まで突き進もう。

フェイの問題でもらえるごほうびリスト

道具の種類	道具名
武器	カタナ、金の剣、こん棒、どうたぬき、長巻
盾	金の盾、青銅甲の盾、重装の盾、鉄甲の盾、皮甲の盾、木甲の盾
腕輪	混乱よけの腕輪、サビよけの腕輪、透視の腕輪、毒よけの腕輪、ドレインよけの腕輪、眠りよけの腕輪、値切りの腕輪
おにぎり	おにぎり
草・種	胃拡張の種、命の草、弟切草、ちからの草、毒消し草、ドラゴン草、めぐすり草、薬草
杖	痛み分けの杖、一時しのぎの杖、鈍足の杖、場所がえの杖、ふき飛ばしの杖、身がわりの杖
巻物	あかりの巻物、おはらいの巻物、困った時の巻物、混乱の巻物、真空斬りの巻物、地の恵みの巻物、天の恵みの巻物、白紙の巻物、バクスイの巻物、パワーアップの巻物、メッキの巻物
壺	背中の壺、変化の壺、保存の壺

フェイの問題 第1問　難易度 ★★

矢の性能

ポイントは通路出口に陣取るマムルと2体のナイフゲータ。ただし、中央のマムルは「かなしばり」状態のためシレンが何かしない限り動けない。つまり、壁のカドを抜けて攻撃できる「鉄の矢」を使って2体のナイフゲータを一掃し、そのあとでマムルをたおすのが正解になる。

ヒント 矢は武器での攻撃と違って壁のカドを抜くことが可能。これを利用して敵を攻撃！

中央にいるマムルが壁になって、矢で攻撃してもナイフゲータは反撃できない。

フェイの問題 第2問　難易度 ★

隠された道

道具もモンスターもいない部屋からはじまるので、最初は何をしていいかわからないが、シレンが壁を攻撃することで道が開くことに気づくけばあとは楽勝のフロア。とにかくシレンが行き止まりに突き当たるごとに、上下左右の壁を叩いて道を開拓していこう。

ヒント 「つるはし」を装備していなくても、シレンが攻撃すれば壊せる壁があることに気づこう。

このゲームに階段のないフロアは存在しない。壊せる壁を探し出そう。

フェイの問題 第3問　難易度 ★

水を越えた攻撃

移動できない水場をはさんでシレンの対岸にいるマムーンは、LV1のシレンが直接戦っても勝ち目はない。ここは、シレンの手前に落ちている「ドラゴン草」を拾って、シレンの対岸にいるマムーンの方向を向いた状態で飲んでみよう。これで、マムーンを安全にたおすことができる。

ヒント 思わせぶりに置かれた「ドラゴン草」。その効果は水の上でも止まらない。

「ドラゴン草」の炎は水の上でも効果があることが、この問題で証明された。

フェイの問題 第4問　難易度 ★

連続移動

第3問と同じように、水場をはさんで敵モンスターと対峙するシチュエーション。都合3つある水場を越えるには、対岸にいるマムーンに向かって「場所がえの杖」を振り、シレンとマムーンの場所がえをすることだ。これを3回くり返せば、敵にたおされることなく脱出が可能。

ヒント 「場所がえの杖」の効果を思い出そう。杖から出た魔法弾に当たった者は……。

「場所がえの杖」の使用回数は3回ある。対岸にいる3体のマムーンに対して使おう。

フェイの問題 第5問　難易度 ★★★
どこで使うか

シレンのスタート地点右にある「ふき飛ばしの杖」を使う場所がポイントになる。「識別の巻物」を使用すれば、未識別の杖が「ふき飛ばしの杖」であることが判明するので、識別を終えたら写真位置からギャザーを吹き飛ばし、道なりにギャザーを避けて階段まで行こう。

ヒント 一撃食らうと死んでしまうギャザーの攻撃を防ぐには「ふき飛ばしの杖」に頼るしかない。

杖を識別することなく、この位置でギャザーに向けて振ってしまえば万事OKだ。

フェイの問題 第6問　難易度 ★
直進注意

シレンの左に見えるギャザーの追跡も気になるが、まずはシレンの下にある「めぐすり草」を飲み、フロア内のワナを見えるようにするのが先決。あとはワナのある床を避けて階段までの最短距離を歩けば、ギャザーに攻撃されることなく階段にたどり着くことができる。

ヒント 「めぐすり草」のおもな効果は、そのフロア内のワナが見えるようになること。

「めぐすり草」を使えば、フロア内にあるすべてのワナが見える状態になるのだ。

フェイの問題 第7問　難易度 ★
気にせず逃げる?

スタート地点のシレンの右にある「バクスイの巻物」を読んでしまえば、モンスターが眠っているあいだに階段まで安全に進むことができる。ギタン袋の収集はここでは無意味で、無理に収集しようとすると、眠りから覚めて行動速度が「倍速」になったモンスターに襲われてしまう。

ヒント フロアに散らばるギタン袋が気になるが、すべて収集していると痛い目に……。

ギタン袋は、シレンをだますオトリとして置かれている物。欲が出るとたおれる。

フェイの問題 第8問　難易度 ★
どこに行くかは運まかせ

敵となるモンスターがいないので、シレンがむだな行動をしても問題ない。「めぐすり草」を飲んでフロア内にある「バネのワナ」を確認したら、そのワナをわざと踏んで別の部屋へワープしよう。このフロアにある部屋同士は、「バネのワナ」でしか行き来できないようになっているのだ。

ヒント 「バネのワナ」を踏むとフロア内の別の場所にランダムに飛ばされる。それがこの問題のすべてだ。

ワープする部屋はランダムだが、何度も使えばいつか階段のある部屋へたどり着く。

フェイの問題 第9問

難易度 ★★

水路にとじこめろ

ポイントは中央の小島にいる6体のモンスター。「かなしばりの杖」も1回しか振れないので、できれば一度の使用ですべてのモンスターの行動を封じたい。ズバリ言うと、写真の位置で杖を使うのが正解で、ここにいる敵を足止めすれば島の中のモンスターは身動きが取れなくなる。

ヒント　複数のモンスターを動けなくさせるためには、「かなしばりの杖」をどこで使うかが重要。

島の出口部分にいるモンスターを「かなしばり」状態にできれば、もう安全だ。

フェイの問題 第10問

難易度 ★★★

砲弾をよけろ

オヤジ戦車は2ターンに一度しか行動できないが、最初の行動でシレンのいる方向を向かれるとつぎは必ず砲撃されてしまう。これを回避するためには、シレンのななめ移動を駆使して、砲撃されないルートを見つける以外にない。最初の1、2歩は右の写真を参考にして動こう。

ヒント　オヤジ戦車の行動速度はシレンより遅い「鈍足」。砲弾を食らわずに進む方法がある？

敵が「鈍足」なので、逃げるよりは近づいていくほうが意外に安全だったりする。

フェイの問題 第11問

難易度 ★★

やりすごす方法

2マス右にいるギャザーとの位置を離すために、まずスタート地点左にある「ふき飛ばしの杖」をギャザーに向かって振る。あとは、全部で3個ある「やりすごしの壺」にシレンが入って隠れるか、ギャザーに投げて閉じ込めるかすれば、安全に階段までたどり着ける。

ヒント　「やりすごしの壺」はシレンが入るだけではなく、その他にも意外な使い道がある。

おすすめは壺を投げて閉じ込める方法。この方法なら壺を3つも必要としない。

フェイの問題 第12問

難易度 ★★

一撃必殺

シレンは、4マスほど離れているものの8体のモンスターに周囲を囲まれた状態だ。このピンチを回避するには、できるだけ8体のモンスターをシレンのそばに引きつけてから、スタート地点の床にある「大型地雷のワナ」を作動させ、モンスターを巻き込み一掃するしかない。

ヒント　「大型地雷のワナ」は広い効果範囲を持ち、周りの敵や道具までにも爆風によるダメージを与える。

「大型地雷のワナ」を踏んでもシレンだけはHP1の状態で生き残ることができる。

フェイの問題 第13問

難易度 ★

最短で進め

このフロアの部屋はいずれも通路でつながっていない。この状況を打破できるのは、壁を壊せる「つるはし」だけだ。シレン自らが「つるはし」で通路を作りながら、階段のあるマップ右端の部屋へ向けて掘り進めよう。途中の水場のある部屋も側面の壁を壊して突破できる。

ヒント 「つるはし」を装備すると壁が壊せる。となりの部屋まで掘って移動しよう。

「つるはし」はランダムで壊れるが、予備の「つるはし」は床にたくさん落ちている。

フェイの問題 第14問

難易度 ★★

丸太のワナの性能

フロア内に2ヵ所ある「丸太のワナ」を使えば、シレンが移動できない水場を超えることが可能だ。まずは、スタート地点上にある「めぐすり草」を飲んでワナの位置を発見すること。あとは、シレンが行きたい方向の逆を向いてワナを起動させればそちらに10マス飛んでいける。

ヒント 「丸太のワナ」は、ワナを踏んで起動させた者をある方向へ飛ばしてしまうが……。

ふたつめのワナは、シレンが右下方向を向かないと壁に邪魔されて先に進めない。

フェイの問題 第15問

難易度 ★

トドで引きよせ

水場の対岸にある階段に行く方法を探し出すフロア。まずは、「トドの壺」を使って対岸にある「場所がえの杖」を入手する。あとは、これまた対岸にいる豆山賊に向けて「場所がえの杖」を振れば、杖の効果で豆山賊とシレンの位置が入れ替わり、あとは階段へ進むだけになる。

ヒント 「トドの壺」は、モンスターには効果がないが、道具に対しては効果がある。

「トドの壺」は、直線上にある道具をひとつ拾って入手できる効果があるのだ。

フェイの問題 第16問

難易度 ★★★

一撃必殺その2

2ヵ所ある「地雷のワナ」の近くに、他の部屋にいる複数のモンスターをうまく誘導してきて、一網打尽にしてしまう戦術がベスト。「地雷のワナ」を踏んだことによるシレンのHPへのダメージは、合計2個落ちている「薬草」を使って回復させるのが無難だ。

ヒント 「地雷のワナ」をうまく使えば複数のモンスターを一掃することも可能かもね。

スタート地点右にある「めぐすり草」を使えば「地雷のワナ」の位置もわかる。

フェイの問題 第17問 水を越えた攻撃その2

難易度 ★

「真空斬りの巻物」の効果は、その部屋にいるすべてのモンスターに対して発揮される。この法則を理解していればクリアは簡単。2個入手できる「真空斬りの巻物」を、フロア内にあるふたつの部屋でそれぞれ読めばOKだ。これですべてのモンスターを全滅させることができる。

ヒント 「真空斬りの巻物」に限らず、基本的な巻物の効果範囲って覚えてる?

たとえ水場の向こうにいるモンスターでも、同じ部屋の中にいると認識される。

フェイの問題 第18問 急がば回れ

難易度 ★★

まず「めぐすり草」を飲んでワナの位置を確認。「混乱よけの腕輪」を装備したあと、上の通路を通ってとなりの部屋にいるマムーンを誘い出しに行く。その後マムーンを引き連れたまま、隣室へ戻り上の通路➡下の通路を回って迂回。そのまま隣室に出て階段まで行ければクリアだ。

ヒント 上の通路に「回転板」、下の通路に「装備はずし」。どちらのワナをさきに通る?

「回転板のワナ」の通路は都合2度、「装備はずしのワナ」の通路は一度だけ通る。

フェイの問題 第19問 読んではいけない巻物

難易度 ★

まず、シレンの両脇にある4個の「ジェノサイドの巻物」を左右に動いてすべて入手。あとはギャザー、ナイフゲータ、ハブーン系モンスターそれぞれに向かって巻物を投げるだけで、フロアにいるすべてのモンスターが消滅し、安全に階段まで進むことができるのだ。

ヒント 「ジェノサイドの巻物」が4個あったら、できることはあれしかないでしょ……。

フロア内の3種類のハブーン系モンスターは、巻物ひとつで系列ごと退治。

フェイの問題 第20問 困ったときを見極める

難易度 ★★

フロア内で拾える「困った時の巻物」が使えるチャンスは2回だけ。1回目はスタート地点のフロアで踏んでしまったワナの効果の回復に、2回目はつぎの部屋でシレンが5体のギャザーに囲まれてしまったときに使おう。後者では、ギャザーがすべて「かなしばり」状態になるのだ。

ヒント 「困った時の巻物」が使えるのは2回のみ。どのシチュエーションで使うべきか?

ふたつ目の部屋ではむだな行動は許されない。まっすぐ進んで巻物を取りすぐ使用。

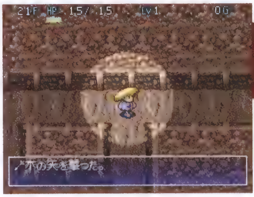
フェイの問題 第21問

難易度 ★★★

遠くから起こせ

スタート地点の部屋で入手した「場所がえの杖」を、その下の部屋にいるマムルに振って対岸へ移動。その後、写真の位置から「木の矢」を撃って奥の部屋にいる「睡眠」状態の火炎入道を起こし、シレンの背後に付けながら写真下の回廊を時計回りに回り、階段のある部屋へ。

ヒント どんなことをしても勝ち目のない火炎入道から、どうやって逃げるかを考えよう。



遠距離攻撃ならば、画面には見えない隣室にいる敵にも当てることができるのだ。

フェイの問題 第22問

難易度 ★★★

連続杖振り

まず、「めぐすり草」を使ってスタート地点下にあるワナ群の位置を明確にする。その後、シレンの背後を追いかけてくるギャザーを、2種類の杖がある通路まで最短ルートで誘導しよう。そして「ふき飛ばしの杖」➡「場所がえの杖」の順に使ってギャザーの追跡を退けたあとに階段へ。

ヒント このフロアのどこかにある2種類の杖を探し出すことからはじめよう。

ななめ移動でワナのある床を避けて通り、最短ルートで進む技術もここでは重要。

フェイの問題 第23問

難易度 ★

一時しのぐ相手

「一時しのぎの杖」を使う相手の順番を間違わなければ解くのは簡単。スタート地点にいるマムル、つぎの部屋にいるマムーンの順に杖を使おう。これで階段の上で「かなしばり」状態になるモンスターが弱いマムルになるので、マムルを直接攻撃でたおして階段に進めばいい。

ヒント 「一時しのぎの杖」を振った相手は階段まで飛ばされるが、つぎに振った相手はどうなる？

杖を使う順番を間違えると、とても勝てないマムーンと対決することになる……。

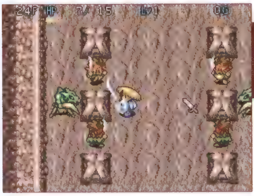
フェイの問題 第24問

難易度 ★★

三方向攻撃

まず、「青銅甲の盾」を装備したあとに、「丸太のワナ」を使って下の部屋へ進む。その部屋に現われる計6体のモンスターは、その場で拾う「妖刀かまいたち」を装備したあと、写真のように壁と壁の間にモンスターがいる状態で使うと、まとめて攻撃できてより楽になるのだ。

ヒント 3方向を一度に攻撃できる「妖刀かまいたち」の持つ隠れた特性に気づくことができるか？



矢のカドヌケと同じような効果が、「妖刀かまいたち」の直接攻撃でも得られる。

フェイの問題 第25問　幽霊で壁ぬけ

難易度 ★

スタート地点にある水場に囲まれた階段へ行くためには、その上の部屋にいるパコレプキンに向かって「ブフーの杖」を投げて、「パコレプキンの肉」を入手する必要がある。その後、シレンがその肉を食べてパコレプキンに変身すれば、水上も関係なく移動することができるわけだ。

ヒント 「ブフーの杖」は使用回数がなくなっても、モンスターに向けて投げれば効果が！

パコレプキンに変身して階段までたどり着いたら、シレンに戻ってから入ろう。

フェイの問題 第26問　火を使っちゃダメ

難易度 ★★★

ふたつの部屋にいる火炎入道２体への対処がポイント。シレンの攻撃手段は床に５個落ちている「ドラゴン草」に限られるが、これをシレンが飲んで攻撃しても、火炎入道はレベルアップするばかり。しかし、「遠投の腕輪」を装備してから「ドラゴン草」を投げて使うと一撃でたおせる。

ヒント 「ドラゴン草」は飲んで使うだけじゃない。投げて使うこともできるのだ。

「遠投の腕輪」を装備すれば、シレンの投げた物すべてが凶器と化すのだ。

フェイの問題 第27問　ギタンをどうする?

難易度 ★★★★

スタート地点にいるガマラは無視し、下の部屋で２個の杖を入手する。シレンを追ってくるギャザーはギタンの上に乗っているガマラの周囲を回るように移動して写真の位置まで誘導し、「ふき飛ばしの杖」で階段の上まで吹き飛ばす。あとは「場所がえの杖」を使えばクリアだ。

ヒント ガマラ系モンスターは、ギタン袋の上に乗るとそこから移動しなくなる特徴がある。

ギタンの上から動かないガマラを利用すれば、ギャザーを写真の位置まで誘導できる。

フェイの問題 第28問　回復封じ

難易度 ★★★

まずは、スタート地点の部屋の右の壁を攻撃し、右にある部屋に出て「鉄の矢」と「パワーアップの巻物」２個を拾う。そこにいる３体のハブーンには手を出さず、さきに最初の部屋にいるいやしウサギを矢でたおそう。こうすればいやしウサギに回復されることなくハブーンと戦える。

ヒント 最初の部屋にいるいやしウサギは、ひとりでいるよりも複数の敵がいるときに力を発揮する。

水場をはさんでハブーンを矢で攻撃。「パワーアップの巻物」を使うとよりベター。

フェイの問題 第29問

難易度 ★★

かなしばりの壁

どのモンスターを「かなしばり」にするかが問題だが、杖の使用回数の関係でいちばん奥の火炎入道は「かなしばり」にできないから、相手は2体に限定される。ノロージョ➡ギャザーの順に杖を使って写真のような「壁」を作り、その後、残った火炎入道をかわして階段へ逃げ込め。

ヒント 「かなしばりの杖」を使って、どんな形のモンスターの壁を作るべきか？

このような壁を作ったあと、ななめ移動で火炎入道の追撃をうまくかわそう。

フェイの問題 第30問

難易度 ★★

装備合わせ

モンスターと落ちている道具の種類が多いフロアだが、「長巻＋10」「重装の盾＋20」「呪いよけの腕輪」を装備すればほぼ無敵状態で戦える。ただしミドロとゲドロだけは、装備している武器や盾の強化値を落としてくるので、もうひと組ある予備の武器と盾に付け替えてもいい。

ヒント シレンが対戦するモンスターの弱点を突ける装備をしていればより安全。

「長巻＋10」と「重装の盾＋20」はふた組ある。サビたりしたら付け替えよう。

フェイの問題 第31問

難易度 ★★★

せまるモンスター

シレンの後方にある「地雷のワナ」にモンスターを引き付けて発動させるか、2個ある「ジェノサイドの巻物」を投げて2種類出現するモンスターの存在を消してしまうかの二択。どう考えても後者のほうが簡単だが、あえて苦労したい人ならば前者の方法を選択するのも楽しい。

ヒント 「ジェノサイドの巻物」の数と敵モンスターの種類は同じ2だが……。

フロア内に出現するモンスターは、マムル3体とハブーン10体の大軍団だが……。

フェイの問題 第32問

難易度 ★★★★

複数の丸太のワナ

中央の部屋に3つ並んでいる「丸太のワナ」の使い方がカギだが、要は上からふたつ目のワナだけを使えばいい。最初は部屋の通路をふさいでいるやみふくろうをたおすため、2回目は上の部屋にある階段の上にワープするために、ワナを使ってシレンを上方向に飛ばそう。

ヒント 「丸太のワナ」を踏んだシレンが飛ばされる距離は最大10マス……。

2回目の「丸太のワナ」使用時には階段の上に飛ばされないとたおれてしまう。

フェイの問題 第33問　難易度 ★

身がわりで逃げる

シレンと水場をはさんだ対岸にいる４体のナイフゲータに「身がわりの杖」を振って同士討ちを３回させる。１体だけモンスターが残るが、これに「身がわりの杖」を振るとしばらくシレンを追い回してこない。このすきを狙って、「つるはし」を装備して壁を壊し、階段へ急ぐのだ。

ヒント 「身がわりの杖」の効果は、敵モンスターをニセのシレンに変えてしまうこと。

階段は対岸の上側にあるから、下で敵を引きつけて、上の壁を壊して進むのが無難。

フェイの問題 第34問　難易度 ★★

自分を攻撃

「地雷のワナ」で受けたシレンのダメージと「痛み分けの杖」の効果とを複合させて、水場をはさんだ対岸にいる２体のハブーンにダメージを与えよう。ただし、「痛み分けの杖」の効果は１体ずつしか与えられないので注意。最後の１体になったら、「場所がえの杖」を使って階段に向おう。

ヒント 「痛みわ分けの杖」を振られた者は、シレンと同じ痛みを味わうことになる……。

「地雷のワナ」で受けたダメージは、そのまま痛み分けされた相手に伝わる。

フェイの問題 第35問　難易度 ★★★

鈍足にして逃げろ

「鈍足の杖」を使うことでギャザーの行動速度を落として階段まで逃げ切ろう。ポイントはスタート地点から右上、右と移動したところで「鈍足の杖」を振ること。あとは、ギャザーが隣接するのを待って、左下➡左下➡右下➡下➡右上と移動して階段のある部屋へ移動しよう。

ヒント 敵を「鈍足」状態にしても、シレンがうまく移動できないとやられてしまう。

杖を振っておけば、シレンがギャザーに隣接しても思うように攻撃されない。

フェイの問題 第36問　難易度 ★★★★

倍速で逃げろ

まずは、スタート地点近くにいる死の使いに「ブフーの杖」を投げて肉にし、つぎの部屋に進む。この際最初はシレンで部屋に入って、右上に進み「ブフーの杖」を投げてマムーンの数を減らす。その後死の使いに変身し、左上２回➡右上２回➡右と進んでマムーンを振り切ろう。

ヒント せっかく「倍速」状態のモンスターに変身しても、移動がヘタだとたおれてしまう。

死の使いに変身後は、部屋の左側を大きく迂回してななめ移動で進んでいこう。

フェイの問題 第37問

難易度 ★★★★

催眠にまどわされるな

フロア内に落ちている呪われた「一ツ目殺し」と「使い捨ての盾」をわざと装備すれば、ゲイズの使う催眠術をある程度無効化できる。なお、ゲイズとの戦いは必ず写真の通路出口で１対１で戦うこと。そうでないと、シレンが複数のゲイズから催眠術をかけられて行動不能になる。

ヒント ゲイズ系モンスターの催眠術を封じるのに、呪われた装備品が役に立つなんて！

呪われた装備品はゲイズの催眠術でもはずされない。まさに逆転の発想だ。

フェイの問題 第38問

難易度 ★★★★★

先回りを利用せよ

ふたつ目の部屋に出現するおどるポリゴンを、落ちている道具の上を伝ってのななめ移動でかわしながらつぎの部屋へ。その部屋では対岸にいるいやしウサギに「場所がえの杖」を使ってさきに進み、最後は写真の位置で「ふき飛ばしの杖」を使って追跡者を振り払おう。

ヒント 何度も死んで、おどるポリゴンの動きにある特徴があることを覚えよう。

気まぐれなおどるポリゴンは、必ず攻撃してくるとは限らないので助かることも。

フェイの問題 第39問

難易度 ★★

まとめてたおせ

ななめ移動を駆使しながら、その道中で「地雷ナバリの盾」と「遠投の腕輪」を入手しつつ逐一その場で装備。火炎入道の追撃と「地雷のワナ」に耐えながら、写真の場所までやってこよう。あとは一直線にならんだモンスター目がけて、「ドラゴン草」を投げれば一網打尽だ。

ヒント 「遠投の腕輪」を使って、一列にさせたモンスターをたおすことを考えよう。

通路はともかく部屋の中ではななめ移動ができないと、この位置にはまず来れない。

フェイの問題 第40問

難易度 ★★

どこに飛ばすか

まず下の部屋へ移動し、島の中央で２個の「ドラゴン草」と「ふき飛ばしの杖」を入手する。このとき島の上にいる２体は「ドラゴン草」で、下にいるマムーンは「ふき飛ばしの杖」で対岸に飛ばしてしまおう。あとは元いた部屋に戻り、多数のワナを避けながら階段へ向かえばＯＫだ。

ヒント 目の前にある「めぐすり草」よりも、遠くにある２種類の道具にこそ価値がある。

このフロアにある写真のような水際の角は、ななめ移動でショートカット可能だ。

フェイの問題 第41問 難易度★★★★
肉と杖のコンボ

まず、スタート地点にある5個の杖を収集してから、上にいるやみふくろうに「ブフーの杖」を投げて肉にする。その後、やみふくろうに変身して上の部屋へ進み、写真の位置で変身を解除。その場で「一時しのぎの杖」「場所がえの杖」を連続使用すれば階段へワープできる。

ヒント やみふくろうの特技と、別の部屋まで魔法弾が飛ばせる杖の使い方がポイント。

やみふくろうになると部屋にいる「睡眠」状態のモンスターを起こさずに行動できる。

フェイの問題 第42問 難易度★
買い物バトル

まずは2体のガマラを店の中まで引き寄せ、そこで商品の「どうたぬき」を拝借してたおす。あとは、ガマラから得たギタンをもとに購入した「バクスイの巻物」と「ドラゴン草」を使って、階段の前に陣取る3体の強敵を眠らせてからたおしてしまえばいいというわけだ。

ヒント 2体のガマラをたおして得たギタンを使って、店でどんな道具を買うかがカギを握る。

ガマラはギタンを持たないシレンには攻撃をしてこない。店内の武器でたおしてしまおう。

フェイの問題 第43問 難易度★★★
2マス攻撃連続よけ

フロア内に配置されている10体のアイアンヘッドの行動範囲が、ある程度固定化されていることに注目。要はこれらのアイアンヘッドから3マス分離れた場所を通ればいいわけだ。なお、ルート上にギタン袋があるが、ここを通ると必ずアイアンヘッドの攻撃を受けてしまうので注意。

ヒント アイアンヘッドは自分から2マス先にいる者まで攻撃できる。3マス先は攻撃できない。

ここでもななめ移動が重要になる。何度もたおれて通れるルートを確認しよう。

フェイの問題 第44問 難易度★★★
魔法弾の反射

まず、「めぐすり草」を飲んでエーテルデビルの姿を確認し、部屋の上端に誘導してから「ふき飛ばしの杖」の反射で対岸へ渡る。その後、中央の部屋でガマラを1体だけたおして、写真の位置まで移動。階段周りにいる豆山賊の大群は、通路で1体1体確実にしとめていこう。

ヒント エーテルデビルの魔法弾の反射特性を利用して、シレンが別の部屋へ進むことを考えよう。

中央の部屋で拾える「必中の剣」を装備すれば、豆山賊の大群も怖くない!

フェイの問題 第45問 難易度★★★★★ 大部屋で逃げろ

まずは、時計回りに通路を道なりに１周半しながら「大部屋の巻物」を入手する。このとき、シレンの後ろには常時２体のギャザーがピタリと付いて回るので、１ターンのミスもできない。部屋の中ではななめ移動を使って最短ルートを進もう。あとは写真の位置で巻物を使うだけだ。

ヒント 「大部屋の巻物」は２個あるが、使うのはひとつだけ。あとはどこで使うかだ。

ここで「大部屋の巻物」を使えば、あとは右下に進むだけで階段に到達できる。

フェイの問題 第46問 難易度★★★★★ １つ１つこなす

まず、シレンを追ってくる４体のドレムラスをななめ移動でかわしつつ、「めぐすり草」を拾って使用する。その後、左下の部屋に入って左端の通路に進入。この際、水際の角はななめ移動でショートカットして、最短ルートを通っていれば上の写真のような状況になる。ただし１ターンでもオーバーするとこのさきクリアできるかは微妙だ。ここで上下にいる２体のドレムラスに杖を振って「かなしばり」状態にし、１体をその間に閉じ込めてしまう。残りの１体は部屋の中央で拾える「ブフーの杖」で肉にしてしまおう。そして下の写真の位置から「場所がえの杖」を振ってから、さきほどの肉でドレムラスに変身。下にいるドレムラスを特技で、階段のある向こう岸までふっ飛ばして、最後に「場所がえの杖」を使って向こう岸のドレムラスと入れ替われば、ようやくクリア、という長い行程を要する。

ヒント ３種類の杖の効果とドレムラスの特技を使えば、どんなピンチも脱出可能？

シレンの右側の通路にいる上下のドレムラスを「かなしばり」状態にしよう。

さらにここで真ん中にいるドレムラスと入れ替わる。かなり難しい行程だ。

フェイの問題 第47問 難易度★ ギタン投げ

「一時しのぎの杖」を振ったマムーンは、右の部屋にある階段の上で「かなしばり」状態になる。ただしマムーンをシレンが直接攻撃でたおすことは不可能。そこでマムーンの横にあるギタンに乗り（✚ボタン＋Ⓑボタン）、そのままギタンを投げ当てればマムーンはたおせる。

ヒント ギタンの袋をそのまま投げても大ダメージを与えられるって知ってた？

ギタン投げは、シレンが落ちているギタンの上に乗って「投げる」を選べばOKだ。

フェイの問題 第48問　難易度★　仲間割れ

まず、シレンの手前に落ちている３個の「キグニ族の種」を投げて、マムーン２体を同士討ちさせる。そしてマムーンが１体になったら、水場の障害物を利用してシレンを追いかけてくるように誘導しよう。あとは、敵に追いつかれないように最短距離で階段まで進めばいい。

ヒント　マイナス効果の草は、シレンが飲むのではなく、敵に投げて使う物なのだ。

最後に残った敵の誘導方法がポイント。障害物の水場をうまく利用しよう。

フェイの問題 第49問　難易度★★★★★　ねらいを定めろ

まず、上のフロアで迫り来るニシキーンをななめ移動と中央の壁をうまく利用してかわしながら、「ふき飛ばしの杖」と「場所がえの杖」を収集する。そしてニシキーンがシレンよりも下の位置にいるのを見計らって「ふき飛ばしの杖」を振り、画面下の水場の対岸へ移動させ、このあとすぐさま「場所がえの杖」を振って、シレン自身が対岸へ渡ろう。さらにここで「鈍足の杖」を入手したら、もう一度シレンがニシキーンに対して「場所がえの杖」を振って、元いた場所へと戻る。この後、対岸にいるニシキーンに対して「鈍足の杖」を振れば、ニシキーンの行動速度が「鈍足」になって動きを鈍らせることができる。この間を狙って下の写真のような位置から「ふき飛ばしの杖」と「場所がえの杖」を続けざまに振れば、ついにはいちばん向こう岸にある階段のある場所へとたどり着くことができる。

ヒント　杖は上下左右４方向に振れるだけじゃなく、ななめ方向にも振れることを忘れるな。

ふたつの水場に仕切られた3つの岸辺を、ふたつの杖を使って行き来していく。

最後に「ふき飛ばしの杖」と「場所がえの杖」を使う位置がこのななめの角度だ。

フェイの問題 第50問　難易度★★★★　ガマンも必要

シレンの上にある「ふき飛ばしの杖」を拾ったら、まず左下へシレンが壁にぶつかるまで移動していき、その後階段の方向へ一直線に左へ向かおう。2体いるギャザーに隣接されたときは、画面上に向かって「ふき飛ばしの杖」を逐一使っていく。マムルは怖くないので無視していい。

ヒント　「ふき飛ばしの杖」は、最後に投げることを含めても３回しか使えない。

強敵のギャザーのみ「ふき飛ばしの杖」を使って相手をする。マムルは徹底無視だ。

三章　ダンジョン攻略

こばみ谷全体図

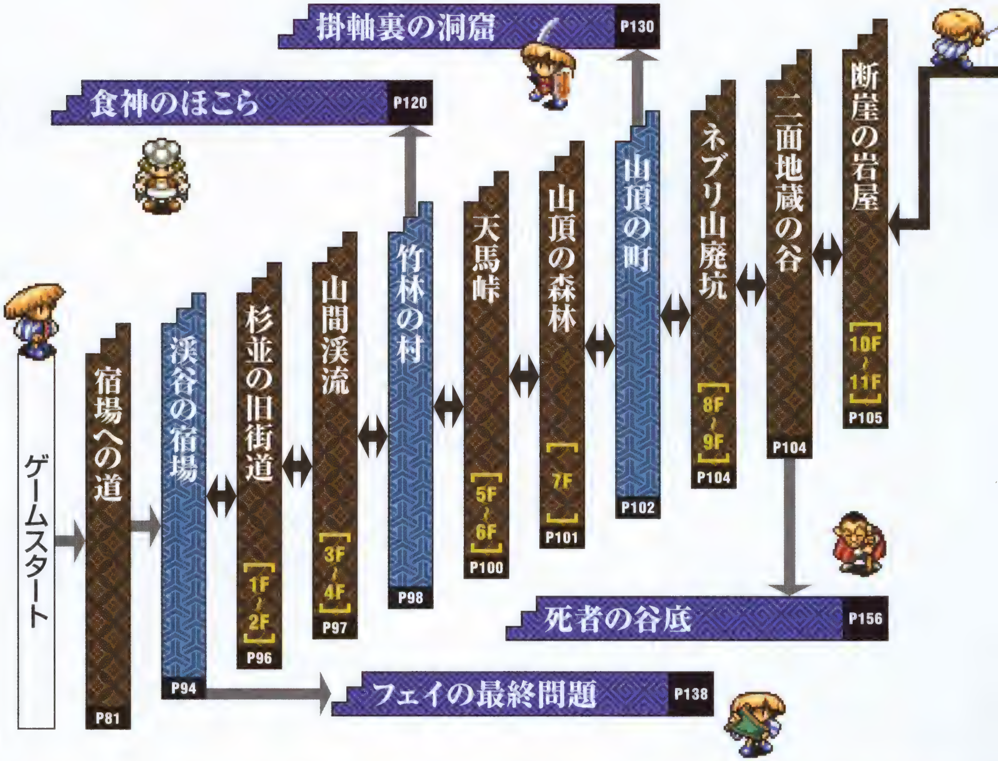
シレンを含む大勢の風来人が旅を続けるこばみ谷は、さまざまな地形から成り立っている秘境だ。下のチャートを参考に階層のつながり、町の位置を確認し、黄金のコンドルが待つという太陽の大地を目指せ。

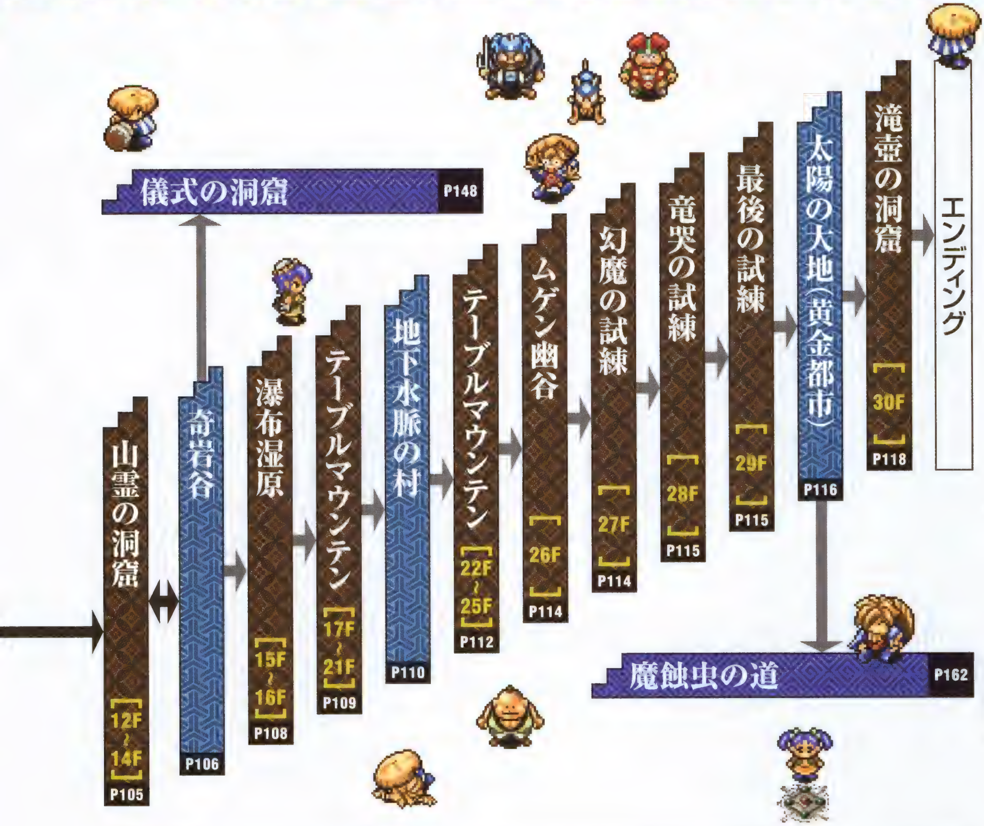
図の見方

- 宿場
- エンディングまでに通るダンジョン
- エンディング後に追加されるダンジョン

- ⇔ 戻ることができる区間
- ⇒ 先に進むことしかできない区間

※[ ]内の階数は、エンディングまでに通るダンジョン全体の階層を示す。また、ダンジョンあるいは宿場名の末尾に示したページ数は、それぞれの攻略の掲載ページを示す。

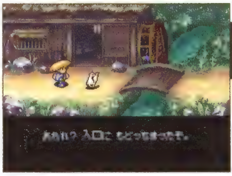




風来人備忘録 宿場への道をプレイできるのは一度だけ

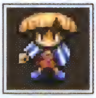
宿場への道は、渓谷の宿場に通じているチュートリアルダンジョン。５つのフロアで構成されたこのダンジョンをプレイすれば、ゲームの基本ルールとテクニックを学ぶことができる。何か行動をする直前にメッセージで操作方法が解説されるので、指示に従って動いていこう。『シレン』シリーズをプレイしたことのない人のためのダンジョンなので、経験者には少し物足りないかもしれないが、基本をおろそかにするとあとで泣きを見ることになる。なお、このダンジョンの途中であきらめたりたおれてしまうと、スタート地点の水車小屋に戻されてしまう。

まずは宿場への道で腕試し。表示されるメッセージに従って行動しよう。敵も弱いので安心だ。

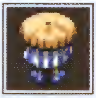


まさかの敗北で水車小屋にＵターン。渓谷の宿場に到着しないと、ストーリーは進展しない。

主要イベント発生条件解説



ここでは、こばみ谷で発生する主要なイベントの発生条件を解説する。発生するイベントの中には、新たに出現する追加ダンジョンに入るための条件になっているものも多いので、なるべく見ておくようにしよう。



イベント発生の仕組み

イベントは基本的に1回の冒険で1段階進行するようになっている。渓谷の宿場から再スタートしたときには、町で情報収集を行なってどこか変わっていないかイベントの進行具合を確認しよう。

仲間イベントは、道中で発生するパターンも多い。味方のNPCはマップ上に黄色いマークで表示される。

イベントの流れ

イベントがスタート

そのイベントに関連している人物に話しかけることで、つぎの段階のイベントのフラグが立つ。

▼

イベントが進行

フラグが立った状態で、ダンジョンをクリアするかシレンがたおれたりして冒険をやり直したあとに、イベント発生場所に行くとストーリーが進展する。

ペケジ

出現階層：1～14F

シレンの弟を名乗るドジな男で、仲間にするには手間とギタンが必要だ。普段は竹林の村の道具屋で働いているのでそこで話しかけてみよう。酒場で1000ギタンを渡したあと、旅をやり直すと酔っ払ったペケジと再会する。ペケジの目を覚まさせるためには、シレンの鉄拳制裁が必要になる。

ペケジに貸した1000ギタンは戻ってこない。ペケジを仲間にするための投資だと思ってあきらめよう。

仲間になるまでの流れ

1. 竹林の村にあるお店「青竹屋」で働いているドジな男(ペケジ)に話しかける。
2. 同じ竹林の村の酒場「よいどれ亭」のカウンターまで移動するとペケジが登場。彼は生き別れになったシレンの弟であると主張してくる。
3. 道具「青竹屋」でペケジと会話し、再び酒場「よいどれ亭」に立ち寄ると、ペケジがお金を無心してくる。1000ギタン渡すとイベントが進行。
4. 酒場「よいどれ亭」の前に行くと酔っ払ったペケジが現われる。事情を聞いたあとに、シレンの鉄拳制裁で目を覚まさせる。
5. 仲間にすることを承諾すると、今後ペケジがダンジョン内に現われるようになり、一度話しかけたあとに殴ることで仲間にすることができる。

お竜

出現階層：1～14F

お竜を仲間にするためには、ダンジョン内で彼女と会話して、目つぶし攻撃を２回食らう必要がある。その後、冒険をやり直して竹林の村に行くと、ふたりの男に絡まれたお竜を発見するので助けてあげよう。救出後に話をすれば、おまけの目つぶし攻撃を食らったあとようやく仲間にできる。

助けたあとにも「ドーン」と一撃。油断できない女性だが、仲間に加えると彼女のその特技が頼りになる。

仲　間　に　な　る　ま　で　の　流　れ

1 ダンジョン内を徘徊しているお竜に話しかけ、彼女の質問に「はい」と答えると、シレンが「目つぶし」状態にされる。

2 **1**と同様に、ダンジョン内を徘徊しているお竜に話しかけ、彼女にふたたび「目つぶし」状態にされてしまう。

3 お竜に２回だまされたあと、竹林の村のかじ屋近辺に行くと、ふたりの男に囲まれているお竜の姿を発見する。

4 シレンがふたりの男を蹴散らし、お竜に話しかけると仲間にすることができる。その後、ダンジョン内にも現われるようになる。

自業自得とはいえ、さすがに見過ごすわけにはいかない。絡んでいる男たちをたおして救出しよう。

座頭ケチ

出現階層：1～14F

座頭ケチを仲間にするためには、ダンジョンで会話して指圧を成功させる必要がある。ネブリ山廃坑まで到達すると１～4Fに出現するようになるので、200ギタンを支払って指圧を頼んでみよう。それから冒険をやり直し、竹林の村、山頂の町で会話をすると仲間にできる。

こばみ谷を放浪している盲目の男。200ギタン支払うとシレンのHPを回復してくれる。ただし失敗もある。

仲　間　に　な　る　ま　で　の　流　れ

1 ダンジョン内を徘徊している座頭ケチに、200ギタンを支払って指圧してもらい、ここで指圧の成功のパターンを経験しておく。

2 指圧をしてもらったあと竹林の村に移動すると、座頭ケチが襲ってくる敵を鮮やかな剣技で蹴散らす場面に出くわす。

3 山頂の町に移動すると町人に囲まれている座頭ケチを発見。町人に事情を聞いたあと、座頭ケチに話しかける。

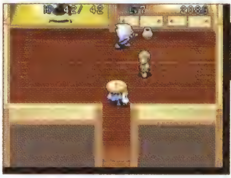
4 シレンの説得で町人の許しを得ると、反省した座頭ケチが以後の冒険でダンジョン内に現われ、話しかけると仲間にできるようになる。

これまでしてきた悪事がばれた座頭ケチは山頂の町で袋叩きに。かわいそうなので助けてあげよう。

ガイバラ

出会いの場所：山頂の町

このイベントは「合成の壺」と追加ダンジョンの発生に関連している。シレンが壺を持った状態で山頂の町のガイバラの屋敷に入ると壺を割られてしまいうが、そのお詫びにと新しい壺をプレゼントしてくれる。冒険をやり直すたびにイベントが進展するタイプで、最低でも５回ガイバラ邸に足を運ぶ。



すでに壺を割るのは趣味になっているようだ。シレンが割られたくない壺は、持って行かないほうがいい。

イベントの流れ

1. 「トドの壺」以外の壺を持って、山頂の町のガイバラの屋敷に行く。持参した壺はガイバラに割られてしまうので持ち物を入れないように！
2. ガイバラの屋敷に出向くこと２回目。「アホくさい壺」が完成しているが、ガイバラはその出来栄えに満足していないようで再び壺を割ってしまう。
3. ガイバラの屋敷に出向くこと３回目。再度「トドの壺」以外の壺を持ってガイバラの屋敷に行く。ガイバラは再びシレンの壺を割ろうとするが……。
4. ガイバラの屋敷に出向くこと４回目。まだ壺の完成度に納得がいかないらしく、ガイバラはまたも自分の作った壺を割ってしまう。
5. ガイバラの屋敷に出向くこと５回目で、ようやく「合成の壺」が完成。壺展示場の営業もはじまり、そこでは壺の売買が可能になる。

冒険をやり直さないとイベントは進行しない。「合成の壺」が完成するとダンジョン内でも拾えるように。

スララ

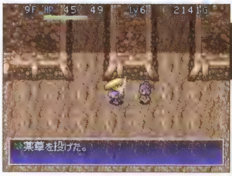
出会いの場所：８～11F

奇岩谷で預かり場を経営している夫婦の娘。ダンジョン内で仲間にすると、シレンの後ろをついてくるようになるが、敵の攻撃に弱くはぐれてしまうことも多い。ダメージを受けてしまったときは、「薬草」を投げてHPを回復しよう。奇岩谷まで連れていけば、預かり場が使えるようになる。

ダンジョンの中で迷子になってしまった女の子。ここで放っておいたら、風来人の沽券にかかわる。

イベントの流れ

1. ダンジョン内の８～11Fで徘徊しているスララと会話し、両親が住む奇岩谷まで連れて行く。
2. スララが無事に奇岩谷に到着すると、親子の再会イベントが発生する。
3. このあと、スララの両親が経営している奇岩谷の預かり場が使えるようになる。



HPが少ないので、攻撃を受けるとすぐにたおれてしまう。仲間にしているときは戦闘を避けたい。

ナオキ（山頂料理「がけっぷち」）

出会いの場所：1～2F

ナオキのイベントには山頂料理「がけっぷち」が大きく関係してくる。途中でガイバラに頼みごとをしなければならないので、さきにガイバラのイベントを終わらせておこう。なお、イベントが最終段階まで進むと、「がけっぷち」の料理（下のリスト参照）が無料で食べられるようになるのだ。

ナオキの報酬を立て替えたお礼として、無料で食事ができるように。食べるとシレンのステータスがアップ。

イベントの流れ

1 ダンジョン内の1～2Fを徘徊しているナオキと会話後、ナオキにもらった「ブフーの杖」を使って「マムルの肉」を入手して彼に渡す。

2 山頂の町の料亭「峠屋」で店主と会話。その足で山頂料理「がけっぷち」に移動し、まずい料理を食べる。

3 ダンジョン内の1～6Fを徘徊しているナオキと会話後、彼を仲間にして山頂の町まで連れて行く。

4 山頂料理「がけっぷち」の前に移動するとイベントが発生。貧乏な店の人たちに代わって、シレンがナオキの雇い賃10000ギタン（分割可能）を支払う。

5 ナオキの雇い賃をすべて支払ったあとで山頂料理「がけっぷち」で食事をすると、ガイバラを店に招く作戦がスタート。

6 山頂の町のガイバラの屋敷にいるガイバラに手紙を渡してから、山頂料理「がけっぷち」にいる店員トシオと会話。ガイバラの影響力で店が大繁盛する。

7 店を立て直したナオキは「ブフーの杖」を残して旅立ってしまう。このあと、シレンは店の料理をタダで食べられるようになる。

山頂料理「がけっぷち」メニュー

メニュー名	効果
いやしウサギの黄金焼き	HPの最大値が10上がる、満腹度とHPが完全回復。
エーテルデビルの悪魔焼き	経験値を100獲得、ちからの最大値が1上がる、ちからと満腹度が完全回復。
おばけ大根のにもの	経験値を100獲得、HPの最大値が3上がる、満腹度とHPが完全回復。
ギャザなべ	満腹度の最大値が1上がる、ちからの最大値2上がる、満腹度とHPが完全回復。
チンタラカレー	満腹度の最大値が3上がる、ちからの最大値が1上がる、ちからと満腹度が完全回復。
デブータのソテー	HPの最大値が3上がる、ちからの最大値が5上がる、ちからと満腹度とHPが完全回復。
トドガマいため	満腹度の最大値が3上がる、装備品がメッキされる、満腹度が完全回復。
ドラゴンカレー	ちからの最大値が1上がる、武器と盾が1ずつ強化される、ちからと満腹度が完全回復。
ばくだんウニどん	満腹度の最大値が3上がる、HPの最大値が3上がる、満腹度とHPが完全回復。
パコレプキンのポタージュスープ	経験値を100獲得、道具の呪いが解ける、満腹度が完全回復。
ハブーンシチュー	経験値を100獲得、満腹度の最大値が3上がる、満腹度が完全回復。
ぴーたん焼き	満腹度の最大値が5上がる、HPの最大値が1上がる、満腹度とHPが完全回復。
ぼうれいアイス	道具の呪いが解ける、HPの最大値が3上がる、満腹度とHPが完全回復。
マスターチキンのからあげ	経験値を500獲得、満腹度の最大値が1上がる、満腹度が完全回復。
マムルのしっぽ焼き	ちからの最大値が1上がる、HPの最大値が3上がる、HPが完全回復。
ミノタウロスステーキ	ちからの最大値が1上がる、ちからと満腹度が完全回復。
やみふくろう料理	道具の呪いが解ける、装備品がメッキされる、満腹度が完全回復。
妖怪にぎりおにぎり	満腹度の最大値が10上がる、満腹度が完全回復。

かじ屋の娘

出会いの場所：竹林の村

かじ屋の娘は、シレンが冒険をやり直すごとに村内の出現位置と会話の内容が変化していく。いつもかじ屋にいるわけではないので注意しよう。娘の出現位置は、下にあるイベントの流れで紹介している。イベントが最終段階になるとシレンの武器を無料で強化してくれるのだ。

きびしい親方の下で、かじ屋の修行に励む娘。竹林の村に立ち寄ったときには、話しかけてあげよう。

イベントの流れ

1 食神ブフーの石碑の前にいる娘と、黄金のコンドルについて語る。

2 かじ屋「不動」の左隣の民家で、娘と黄金のコンドルがいる場所について語る。

3 かじ屋「不動」の中で、娘がこの村に来ている理由を語る。

4 車屋の付近で、娘が自分の夢を語る。

5 ブフーの石碑の左奥で仕事で失敗してしまい落ち込んでいる娘に対してシレンが声をかける。セリフは「だいじょうぶ？」「何でもないです」「キミに涙は似合わない」の中から三択式で、選んだセリフによっては娘の好感度が変化。

6 かじ屋「不動」の奥の部屋で娘が仕事をするようになる。

7 かじ屋「不動」の左隣の民家に娘がいる。仕事がないときはこの家でお世話になっているらしい。

8 仕事中にケガをした娘。かじ屋「不動」の奥の部屋で会話。「そ…その手はっ！」「だいじょうぶ？」「みせてごらん……」の中から三択式で、選んだセリフによって娘の好感度が変化。会話のあとに「薬草」または「弟切草」を投げるとさらに好感度が上がる。

9 かじ屋「不動」の中で、娘が親方の技を盗むために勉強している。

10 ブフーの石碑の左奥で、自信をなくして落ち込んでいる娘にシレンが声をかける。セリフは「ガ…　ガンバレ！」「ほら…　わらって……」「夢を思い出すんだ！」の中から三択式で、選んだセリフによっては娘の好感度が変化。

11 辻うらないの近くに娘がいる。親方にほめられて自信を取り戻したようだ。

12 かじ屋「不動」の奥の部屋で、親方にシレンの武器を娘へ預けてほしいと懇願される。ここで武器を預けると、イベントが進行する。

13 娘がかじ屋「不動」の奥の部屋にいる。シレンが12で武器を預けておくと強化されて戻ってくる。

14 辻うらないの近くに娘がいる。親方に認められて一人前になったとお墨付きをもらったようだ。

15 かじ屋「不動」の左隣の民家に娘がいて、故郷で店を開くために竹林の村を離れるらしく、シレンが声をかける。セリフは「…………」「ご両親を大切に」「ここに　いればいい」「いっしょに逃げよう!!」の中から四択式で、選んだセリフとその時点の娘のシレンに対する好感度によって反応が変化。

16 かじ屋「不動」の左隣の民家にいるおじいさんに話しかけると、娘から届いた手紙が読める。その内容は、その時点の娘のシレンに対する好感度によって異なる。

17 かじ屋「不動」の左隣の民家にいるおじいさんに話しかけると、娘から届いた２通目の手紙が読める。

18 かじ屋「不動」の左隣の民家にいるおじいさんに話しかけると、娘から届いた３通目の手紙が読める。

19 かじ屋「不動」の左隣の民家にいるおじいさんに話しかけると、娘から届いた４通目の手紙が読める。

20 かじ屋「不動」の左隣の民家にいるおじいさんに話しかけると、娘から届いた５通目の手紙が読める。

21 かじ屋「不動」の左隣の民家で娘と再会する。

22 かじ屋「不動」の中にいる娘と話すと、無料で武器を鍛えてもらえるようになる。ただし、娘はいつもいるわけではなく出現はランダム。

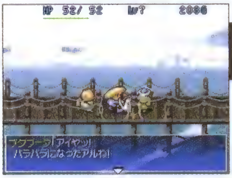
会話中の選択肢によって、シレンへの好感度が変化する。できるだけ励ますような内容を選ぼう。

バンジージャンプ

イベント発生場所：二面地蔵の谷

二面地蔵の谷で、スリル満点のバンジージャンプが楽しめるイベント。シレンが地下水脈の村まで到達したあと、ペケジを連れた状態で山頂の町に入ると、バンジージャンプに関する噂が聞ける。その後、冒険をやり直してシレンひとりで二面地蔵の谷に行くとブタフータに会える。そこで会話をしたらもう一度冒険をやり直して、再びペケジと一緒に二面地蔵の谷にいるブタフータのもとへ行こう。最初のジャンプに成功すると、ペケジのレベルが１上がり、シレンの経験値が2000プラスされる。なお、ペケジが挑戦できるのは最初の１回だけなので、ぶん殴ってでも飛ばせておきたい。

山頂の町でバンジージャンプの噂を聞いたペケジは、やる気満々。高いところが好きなのだろうか？



バンジージャンプの安全テストは悲惨な結果に……。勇気と無謀は紙一重。飛ぶべきか飛ばざるべきか。

イベントの流れ

1 シレンが地下水脈の村に到達しているという条件をクリアした上で、ペケジを仲間にして山頂の町まで行き、町中でバンジージャンプの噂を聞く。

2 その後、シレンひとりで二面地蔵の谷まで行き、そこにいるブタフータと会話する。

3 その後、ペケジを仲間にして二面地蔵の谷に行く。

4 ブタフータと会話するとバンジージャンプが可能になり、初回のみギタンを持っていなくても飛ぶことができる。

5 イベント終了後は、ひとりで二面地蔵の谷に訪れるたびに500ギタンの料金でバンジージャンプができる。

ジャンプするには、お金を支払ったあとに誓約書にサインし、最後に✚ボタンの下を押してゴー。

会話選択によるイベントの変化

ペケジだけがジャンプ

「ペケジ、おまえが行け！」➡「だめ」➡「やらない」を２回選択する。

シレンだけがジャンプ

「よし！オレが行く！」を選び誓約書にサインする。

ふたりともジャンプ

ペケジにバンジージャンプをさせたあと、「やる」を選んで誓約書にサインする。

ふたりとも飛ばない

「よし！オレが行く！」を選び誓約書のサインを２回断る。

バンジージャンプの効果

条件	効果
初回限定結果	シレンは経験値を2000獲得、ペケジはレベルが１上がる。
成功１	経験値を2000獲得。呪いも解ける。
成功２	成功の効果に加え、HPの最大値が10上がる。
成功３	成功２の効果に加え、ちからの最大値が５上がり、満腹度も全回復する。
失敗	渓谷の宿場に戻され、道具を失う。

※バンジージャンプの効果は、初回は「初回限定結果」か「失敗」、２回目以降は、「成功１」、「成功２」「成功３」、「失敗」の中からランダムで選ばれる。

その他のキャラクターイベント

ここまでで紹介してきた人々以外にも、シレンの冒険を手助けしてくれるキャラクターは多数存在する。ペケジたちのように仲間になって戦ってくれるわけではないが、ダンジョン内で会話することで情報の入手、道具の識別、呪いの解除などができるのだ。ダンジョンを徘徊しているNPCの出現階層はある程度決まっているが、ランダム要素が強く一度の旅では出会えない場合もある。最初はシレンが逆に手助けしてあげる必要もあるが、それで得られるメリットも大きい。各キャラクターが持つ特技、特徴、出現階層などは、下で個別に紹介するので、そちらを参考にしてほしい。

道中には、シレンと同じように太陽の大地を目指している風来人が存在する。彼らの情報は貴重だ。

はらへりじじいにおにぎりを渡さないと、つぎのフロアに「うらみ」となってまわるポリゴンとともに出現。

シレンに利益をもたらしてくれるキャラクター

おはらいじじい

8～14Fに出現するおはらいに興味のあるおじいさん。「おはらいの巻物」を投げると、おじいさんにおはらいの特技が身に付き、次回からは会話をするだけで呪いの解除が可能になる。

ガイバラの三番弟子

5～14Fに出現するガイバラの弟子。「識別の巻物」を投げてあげると、壺の鑑定ができるようになる。なお、ガイバラが「うっぷんばらしの壺」を完成させないと出現しない。

かじ屋

ダンジョンを徘徊している流れのかじ屋。能力は町にいるかじ屋とまったく同じで、1000ギタンで武器を強化してくれる。8～14Fに出現するので、見かけたら依頼してみよう。

カマヒゲ

10～14Fに出現する。「めぐすり草」を投げて視力を回復してあげるとキスをしてきて、シレンのちからがマイナス1される。ただし、それ以降は腕輪の鑑定をしてくれる。

シロのヘイジ

渓谷の宿場の風来人。何度か会話するとダンジョン内で会えるようになり、その後、奇岩谷の宿屋2Fに移動する。奇岩谷で会話すると「メッキの巻物」がもらえるのだ。

親切なおじいさん

1～14Fに登場する柔和な老人。シレンの状態によって対応が変化し、そのときに必要だと思われる道具を選んで渡してくれる。シレンのHP、満腹度がピンチのときに話しかけたい。

はらへりじじい

1～16Fで、シレンの持つ最後のおにぎりを食べようとするとまれに現われる。おにぎりを渡すと「しあわせ草」がもらえるが、渡さないとつぎのフロアで復讐を受ける(上の写真参照)。

飛脚

5～14Fに出現する飛脚。声をかけると町にある預かり場(もしくは倉庫)に、ひとつだけ道具を運んでくれる。ただし、預かり場に道具を置くスペースがないと断られてしまう。

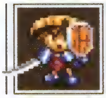
風来人

テーブルマウンテンの頂上を目指し、旅を続けている人々。1～14Fに出現してシレンに貴重なアドバイスをくれる。とくにシケのハンザキが語る悲惨な話は、ちょっと切ない……。

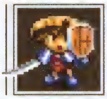
目が見えない少女

ダンジョンの1～9Fに出現する目が見えない少女。「めぐすり草」を投げたあとに話をすると、お礼のキスでちからの最大値をアップしてくれる(減少している場合は1回復)。

全ダンジョン個別攻略



ここからは、こばみ谷でのシレンの旅の発端となる渓谷の宿場から滝壺の洞窟までの道中と、その後に追加される6つのダンジョンを個別に攻略。まずは下の攻略ページの見方を読んで使い方を理解しよう。



扉ページ

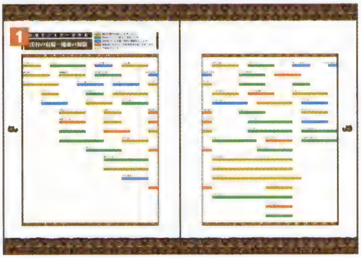
1 攻略するダンジョンの名前

2 そのダンジョンの最大階層数(階層)、仲間の連れ込みの可否(仲間)、道具の持ち込みの可否(道具)、このダンジョンに入るまえに他のダンジョンでシレンのレベルを上げることができるか否か(レベル)を表示

3 そのダンジョン内のフロアに落ちている可能性のある道具(床)、そのダンジョン内または途中で立ち寄る町の店で売っている可能性のある道具(店)、「変化の壺」の中に入れることで出現する可能性のある道具(変)を各カテゴリーごとに一覧で掲載

4 そのダンジョン内に出現する可能性のあるワナの名前と階層を一覧で掲載

出現モンスター分布図



1 そのダンジョン内で出現する可能性のあるモンスターの種類と出現階層を一覧で掲載。図の中で使われているモンスターの分布バーの色と赤字の意味は以下を参照

- (黄) 直接攻撃を得意とするモンスター
- (緑) 特技をメインに使ってくるモンスター
- (青) 遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- (橙) 状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字 浮遊系モンスター

マップページ

1 町や村の名前

2 町や村のマップで、矢印で記された部分はダンジョンへの出入り口であることを示す。マップ上に番号のある施設や人はポイント解説と対応

3 町や村にある重要な施設や人物のポイント解説

攻略ページ

1 各ダンジョンを階層ごとに分けてポイント解説

2 その階層に出現する要注意モンスターをピックアップ。その対処法は左の本文で解説している

3 そこで紹介している階層に限らず、このダンジョン内で知っておきたい予備知識があるときはここで紹介

渓谷の宿場〜滝壺の洞窟

ゲーム本編としてプレイするダンジョンで、通称テーブルマウンテン(30F)とも呼ばれ、このダンジョンだけは階層ごとに地名が付いているのが特徴。その全階層を訪れる順に攻略していく。

階層	30F
仲間	連れていける
道具	持ち込める
レベル	継続しない

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
カタナ	○	○	○
金の剣	○	○	○
剛剣マンジカブラ	×	×	○
こん棒	○	○	○
斬空剣	○	○	○
成仏の鎌	○	○	○
使い捨ての剣	×	○	×
つるはし	○	×	○
どうたぬき	○	○	○
ドラゴンキラー	×	○	×
ドレインバスター	○	×	○
長巻	○	○	○
一ツ目殺し	×	○	×
三日月刀	○	○	○
妖刀かまいたち	○	○	○

【盾】

道具名	床	店	変
金の盾	○	○	○
重装の盾	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○
青銅甲の盾	○	○	○
使い捨ての盾	×	○	×
鉄甲の盾	○	○	○
トドの盾	○	○	○
ドラゴンシールド	×	○	×
バトルカウンター	×	○	×
皮甲の盾	○	○	○
風魔の盾	×	×	○
見かけだおしの盾	×	○	×
見切りの盾	×	○	×
木甲の盾	○	○	○

【矢】

道具名	床	店	変
木の矢	○	×	○
銀の矢	×	×	○

【腕輪】

道具名	床	店	変
遠投の腕輪	○	○	○
会心の腕輪	×	○	×
回復の腕輪	×	○	×
混乱よけの腕輪	○	○	○
サビよけの腕輪	○	○	○
しあわせの腕輪	○	○	○
透視の腕輪	○	○	○
毒よけの腕輪	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○
値切りの腕輪	×	×	○
眠りよけの腕輪	○	○	○

【おにぎり】

道具名	床	店	変
大きいおにぎり	○	○	○
おにぎり	○	○	○
巨大なおにぎり	×	○	×
くさったおにぎり	○	×	○
特製おにぎり	×	○	×

【草・種】

道具名	床	店	変
胃拡張の種	○	○	○
命の草	○	×	○
弟切草	○	○	○
ちからの草	○	○	○
毒消し草	○	○	○
ドラゴン草	○	○	○
復活の草	×	○	×
無敵草	×	○	×
めぐすり草	○	○	○
薬草	○	○	○

【巻物】

道具名	床	店	変
あかりの巻物	○	○	○
大部屋の巻物	○	×	○
おはらいの巻物	○	○	○
困った時の巻物	○	×	○
混乱の巻物	○	×	○
ジェノサイドの巻物	×	○	×
識別の巻物	○	○	○
真空斬りの巻物	○	×	○
吸い出しの巻物	×	○	×
地の恵みの巻物	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○
白紙の巻物	○	○	○
バクスイの巻物	○	×	○
パワーアップの巻物	○	○	○
メッキの巻物	○	○	○

【杖】

道具名	床	店	変
痛み分けの杖	○	○	○
一時しのぎの杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○
鈍足の杖	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○
ふき飛ばしの杖	○	○	○
ブフーの杖	×	○	×
身がわりの杖	○	○	○
雷光の杖	○	○	○

表内略号の意味
床＝フロアに落ちている物　　店＝店で売っている物
変＝「変化の壺」で出現する物

【壺】			
道具名	床	店	変
合成の壺	○	○	○
背中の壺	○	○	○
倉庫の壺	○	×	○
トドの壺	○	×	○
変化の壺	○	○	○
保存の壺	○	○	○
やりすごしの壺	○	×	○

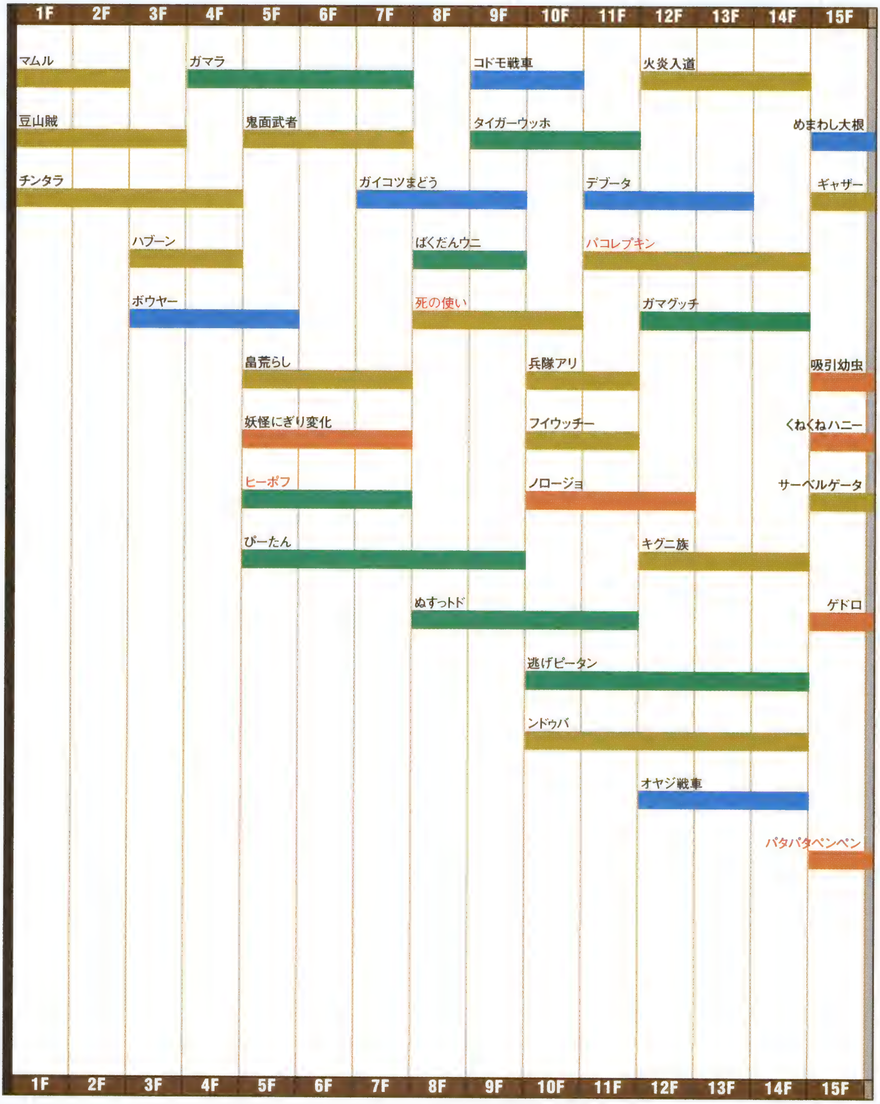
【肉】			
道具名	床	店	変
いやしウサギの肉	×	○	×
カエンポフの肉	×	○	×
ガマグッチの肉	×	○	×
ガマラの肉	×	○	×
カラクロイドの肉	×	○	×
キグニ族の肉	×	○	×
鬼面武者の肉	×	○	×
吸引虫の肉	×	○	×
くねくねハニーの肉	×	○	×
クロムアーマーの肉	×	○	×
ゲドロの肉	×	○	×
コドモ戦車の肉	×	○	×
サーベルゲータの肉	×	○	×
死の使いの肉	×	○	×
スーパーゲイズの肉	×	○	×
タイガーウッホの肉	×	○	×
チェインヘッドの肉	×	○	×
デブータの肉	×	○	×
飛びぴーたんの肉	×	○	×
ぬすっトドの肉	×	○	×
ノロージョの姉の肉	×	○	×
パコレプキーナの肉	×	○	×
パコレプキンの肉	×	○	×
ぴーたんの肉	×	○	×
ヒーポフの肉	×	○	×
ボウヤーの肉	×	○	×
マムルの肉	×	○	×
みどりトドの肉	×	○	×
みの仙人の肉	×	○	×
ミノタウロスの肉	×	○	×
めまわし大根の肉	×	○	×
ヤミウッチーの肉	×	○	×
妖怪にぎり変化の肉	×	○	×
ようまふくろうの肉	×	○	×

【ワナ】	
ワナの種類	出現階層
大型地雷のワナ	17～25F、27～29F
落し穴のワナ	8～14F、17～25F、27～29F
おにぎりのワナ	17～30F
回転板のワナ	すべて
カゲぬいのワナ	すべて
木の矢のワナ	1～4F
空腹スイッチのワナ	17～26F
警報スイッチのワナ	8～14F、17～25F、27～29F
幻覚ガスのワナ	3～16F、30F
転び石のワナ	1～14F、17～25F、27～30F
サビのワナ	8～14F、17～25F、30F
召喚スイッチのワナ	8～14F、17～25F、27～29F
地雷のワナ	17～25F、27～29F
睡眠ガスのワナ	8～30F
装備はずしのワナ	すべて
鉄の矢のワナ	4～8F
デロデロのワナ	15～25F
毒矢のワナ	8～30F
鈍足スイッチのワナ	すべて
バネのワナ	8～14F、17～25F、27～29F
丸太のワナ	17～25F
落石スイッチのワナ	8～14F、17～25F
罠増えのワナ	17～25F、27～29F

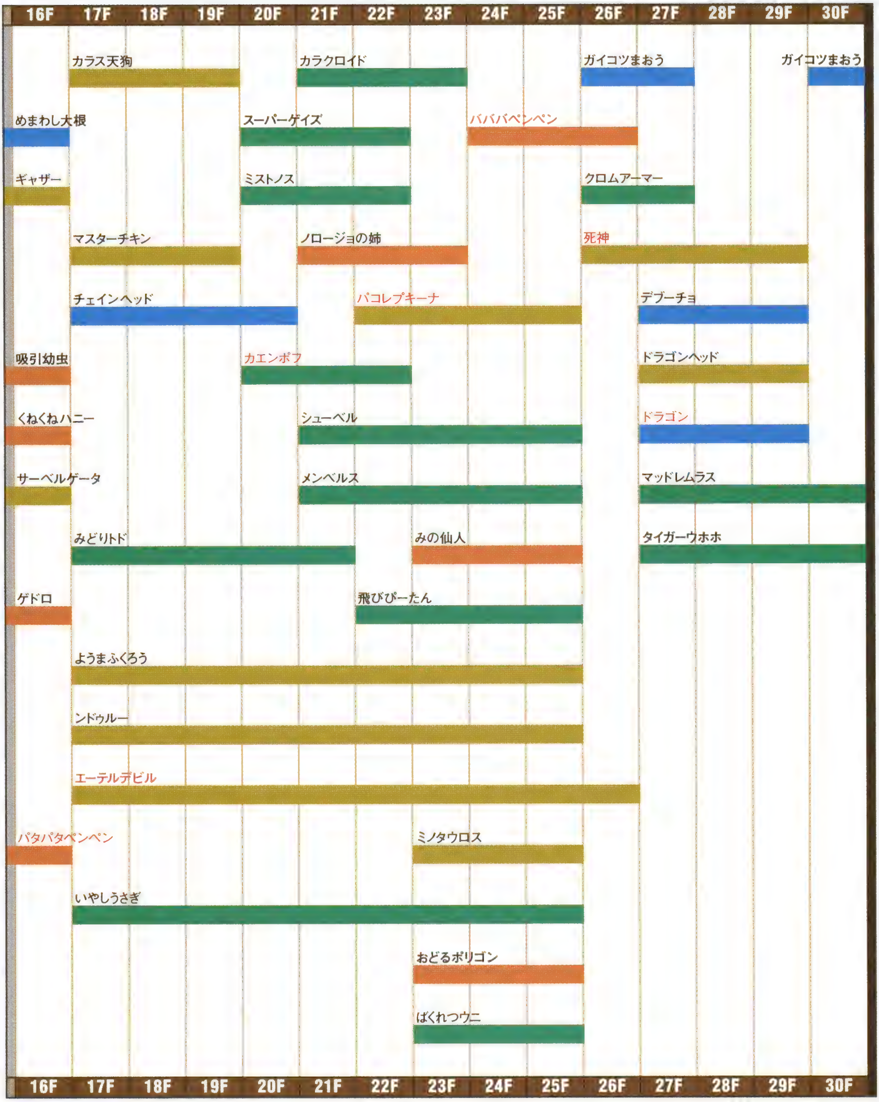
出現モンスター分布図

渓谷の宿場～滝壺の洞窟

- 直接攻撃を得意とするモンスター
- 特技をメインに使ってくるモンスター
- 遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字 浮遊系モンスター



渓谷の宿場～滝壺の洞窟　出現モンスター分布図



こばみ谷宿場案内 その1

渓谷の宿場

シレンが最初に訪れる大きな町。非常ににぎわっている宿場で、テーブルマウンテンの踏破を目指している風来人の姿が多く見られる。便利な施設もそろっているので、まずはここで情報を集めよう。

① 酒場「けむりとオヤジ亭」

多くの人が集まる活気のある酒場。さまざまな情報を聞けるので積極的に話しかけよう。旅をはじめるまえに、カウンターの中にいる酒場の店主に話しかけると、「大きいおにぎり」が必ず1個もらえる。

酒場の店主は食料とともに貴重なアドバイスをくれる。旅をはじめるまえには必ず寄ろう。

② 倉庫

シレンが旅の道中で手に入れた道具を預けておける場所。貴重な道具や装備品はここに預けておこう。また、ダンジョン内で入手可能な「倉庫の壺」に道具を入れると、ここに保管される仕組みだ。

倉庫の使用法を熱弁する倉庫の番人。彼に話しかければ倉庫の使い方を詳しく教えてもらえる。

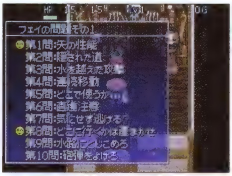
③ 宿場「旅ガラス」

外に宿屋の看板を掲げてはいるが、宿屋の主である老婆は風来人を宿泊させるつもりはないらしい。旅の途中でシレンがたおれたときや、黄金のコンドルを救出してダンジョンを無事にクリアした場合も、この宿場から再スタートとなる。

ダンジョンで力つきると、いつもこの場所に……。誰が運んでくれているのだろうか？

4 ダンジョン館

地変学者のフェイが経営している不思議な館。ここでは全50問のパズルダンジョン・フェイの問題に挑戦可能で、クリアするたびにランダムで道具がもらえる(ごほうびの詳細はP65を参照)。すべての問題をクリアすると全問クリアのごほうびにフェイから「白紙の巻物」が3つもらえる。なお、問題に挑戦するたびに持ち物が消えてしまうので、倉庫に道具を預けてから挑戦しよう。



フェイの問題を解く順番はとくに決まっていない。クリアに成功した問題にはマークが表示される。

5 救助伝道師　ホイ

他のプレイヤーに風来人の救助を頼まれたときは彼に話しかけよう。ただし、救助の依頼をトップメニューで受けておかないと、ここで話しかけても救助には出発できない。通常時にはあまり用のない人と言える。

しゃべり方から推察するに、地変学者のフェイと同郷のようだ。彼も元は風来人なんだろうか……。

6 車屋のガラ

車屋のガラはシレンが奇岩谷まで到達すると出現する。話しかけることで竹林の村、山頂の町、二面地蔵の谷など、主要な町に送り届けてもらえる。ガラの仕事のついでに運んでくれるので、どこに行こうが無料なのがいい。

最終的には黄金都市まで行ける。ただし一方通行なので元いた町には戻れない。

車屋の行き先リスト
竹林の村
山頂の町
二面地蔵の谷
奇岩谷
黄金都市

杉並の旧街道 [1～2F]

渓谷の宿場から先に進むと、杉並の旧街道に出る。名前が示すとおり、あたりには杉の大木が立ち並び、鬱蒼と茂った緑が眼前に広がっている。このダンジョンは1Fと2Fの2フロアで構成されており、シレンの本格的な旅はここからはじまることになる。最初のダンジョンなので出現するモンスターも弱く、フロアに仕掛けられているワナも少なめだ。ただし、シレンのレベルも1からなので油断は禁物。ダッシュなどは極力使用せずに、すべてのマップをじっくりと探索しよう。最低でもレベルを4にするまでは、山間渓流に進むべきではない。モンスターと戦っててごわいと感じるようなら、前のフロアに戻ろう。

ダンジョン内には行き止まりになっている場所がある。ここを利用すれば、敵にはさみ撃ちされる心配はない

少ないとはいえワナは設置されている。致命的なダメージを食らうことはないが、気をつけて進もう。

モンスター対処法

最初の階層だけあって、出現モンスターはどれもザコばかり。一度に多くのモンスターに囲まれなければ問題なく対応できるはずだ。まずはシレンのレベルを上げる必要があるので、モンスターを見つけたら積極的に攻撃を仕掛けよう。HPが大幅に減ると表示文字が赤くなり、プレイヤーに危険を知らせてくれる。あたりに危険がないことを確認した上で、足踏みして体力を回復しよう。

要注意モンスター

- チンタラ
- 豆山賊
- マムル

杉並の旧街道のような浅い階層では、小細工は不要。シレンの直接攻撃だけで、どれも簡単に倒せるはず。

風来人備忘録 NPCが多いにぎやかな階層

渓谷の宿場が近いこともあり、低い階層には多くのNPCが徘徊している。旅のヒントを教えてくれる風来人、仲間になるキャラクター、盲目の少女などなど、さまざまな人と会話できるはずだ。天才料理人のナオキは、杉並の旧街道にしか出現しないキャラクターなので、見つけたら必ず話しかけ、彼の願いを聞いてあげよう。「ブフーの杖【0】」でマムルの肉を手に入れ、ナオキに渡せば、マムルのしっぽ焼きをごちそうしてもらえる(イベントの詳細はP85参照)。

「ブフーの杖」は使用回数がゼロなので、マムルに向かって投げて使おう。

風来人の自慢話も、旅のヒントになる。しっかりと耳をかたむけよう。

山間渓流 [3～4F]

杉並の旧街道を抜けると、岩肌をぬうように川が流れる場所に出る。画面が明るくなるので、少し視界が開けたようにも感じる。木製の橋を渡って移動をくり返すことになるが、マップが広くてフロア全部を回るには意外に時間がかかる。道具も広範囲に散らばっている可能性が高いので、レベル上げも兼ねてじっくりと探索しよう。ただし、このフロアが初登場となる危険なモンスターも多いので注意はおこたらないように。この段階では入手不可能なのであまり関係はないが、山間渓流のような屋外型ダンジョンでは「大部屋の巻物」と「モンスターハウスの巻物」の効果は発動しない。読むと消えてしまうので注意しよう。

美しい山間渓流の景色。できれば川のせせらぎに耳をかたむけたい。モンスターがいなければだけど……。

地形が入り組んでいるせいかダッシュを使った移動が難しい。1ターンごとに慎重に行動したほうが安全だ。

モンスター対処法

山間渓流に入ると出現するモンスターの種類が急に増える。遠くから矢を撃ってくるボウヤーはとくに危険で、攻撃力はそれほどでもないが、一方的にダメージを食らってしまうこともある。シレンがまっすぐに移動すると大きなダメージを負ってしまうので、ジグザグに移動しながら接近戦に持ち込もう。またボウヤーとシレンの間に他のモンスターがいると、その敵をたおしてボウヤーがレベルアップすることがあるので注意したい。

要注意モンスター

ハブーン

ボウヤー

ハブーンはHPが高く、この時点ではかなり強敵。遠距離からダメージを与えてから接近戦でとどめを刺そう。

探索は抜かりなく

山間渓流の4Fを抜けると竹林の村に出る。村には、道具「青竹屋」と武器の強化が可能なかじ屋「不動」があるので、必要な物が購入できるように、しっかりとフロア上に落ちているギタンと道具を収集しておこう。空腹に注意しながらフロア上に出現するガマラをたおせば、多くのギタンを獲得できる。ただし、シレンが持つギタンをガマラに盗まれてはまったく意味がないので、遠距離から矢で攻撃するなどの工夫が必要になる。山間渓流と竹林の村は往来が可能。何度も往復すればたくさんの道具が購入できるはずだ。

シレンからギタンを盗んだガマラは、どこかにワープしてしまう。たおさない限りギタンは戻ってこない。

ギタンの上に乗っているガマラは、その場から動かなくなる。遠距離から矢で攻撃してたおしてしまおう。

こばみ谷宿場案内 その2

竹林の村

竹林に囲まれた村で、道具「青竹屋」、かじ屋「不動」など施設が充実しているため、何度も足を運ぶことになるだろう。この村では、ペケジ、お竜、座頭ケチなど多くの人々と出会うことになる。

1 食神ブフーの石碑

村の外れにひっそりと立てられている石碑。ここには食の神ブフーがまつられており、一定の条件を満たすと食神のほこらの入り口が現われる。

村の外れに立っているせいか、石碑の近くで人を見かけることは少ない。

2 道具「青竹屋」

ペケジが働いている店。ダンジョン内の店には置かれない、「命の草」が売られていることがまれにある。

店のおかみさんの話では、ペケジのこの村での評判はあまりよくない。しっかりしろ弟よ。

3 民家

老人と少女が住んでいる民家。かじ屋の娘がお世話になっているようで、仕事が休みの日には、部屋の中で彼女の姿を見かけることもある。

④ かじ屋「不動」

1000ギタンで武器を強化してくれる施設。通常は＋１しかされないのだが、親方の気分が乗ると武器の数値が＋３されることもある。一人前のかじ屋になるために親方のもとで修行しているかじ屋の娘は、イベントが最終段階になると無料で武器を強化してくれる。かじ屋の娘イベントに関する情報は86ページで詳しく紹介している。

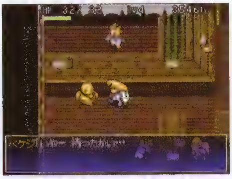
⑤ 辻うらない

道端で占いをしている男。シレンの運勢を風にたとえて表現しようとするが、内容が抽象的で信憑性はイマイチ。旅のアドバイスもしてくれるので、話を聞いておいて損はないが……。なお、シレンの占い結果は、旅をやり直すごとに変化していく。

運命の神につかえている辻うらない。占い結果は適当だが、アドバイスは的確。

⑥ 酒場「よいどれ亭」

旅の情報が入手できる村人たちのいこいの場所。このあとに訪れる山頂の町の噂も聞くことができる。



ペケジ関連のイベントでは常時待ち合わせ場所になる。店主からはモンスターの情報も入手できる。

⑦ 車屋「ノラネコぬき足便」

家の中にいる男は、ゲーム序盤は新しい商売を探している。ただし、シレンが地下水脈の村までたどり着くと、車屋「ノラネコぬき足便」を開業するのだ。

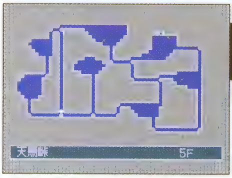
車屋の行き先リスト	
山頂の町	二面地蔵の谷
奇岩谷	黄金都市

天馬峠　[5～6F]

竹林の村を抜けると、草木も生えない茶褐色の峠道に出る。これまで通ってきたフロアとは大きく雰囲気が変わり、新しいモンスターも多数登場する。見晴らしのいい場所からは、眼下に広がる広大な森林が見られるので、戦闘に疲れたときには息抜きに風景を楽しんでもいいだろう。

5Fと6Fの2フロアで構成された天馬峠は、マップが広大で探索に多くのターンを消費してしまう。おにぎりの所有数が心もとないようであれば、妖怪にぎり変化の特技を利用して不要なアイテムを「大きいおにぎり」に変えておこう。つぎの目的地である山頂の森林に行くまえに、シレンのレベルを9ぐらいまで上げておけば今後が楽になる。

天馬峠からは裾野に広がる森林が見える。まだまだ旅は序盤戦。こんなところで足踏みはできない……。



天馬峠では、広大な屋外フロアを探索することになる。迷子にならないように、しっかりとマップを確認しよう。

モンスター対処法

初登場となる鬼面武者は、シレンにたおされるとぼうれい武者として復活し、近くにいるモンスターに乗り移ろうとする。乗り移られたモンスターはレベルアップするので、ぼうれい武者を野放しにしておくのは危険なのだ。対策としては、直接攻撃ではダメージを与えにくいモンスターなので、「ふき飛ばしの杖」を振るか「薬草」を投げるなどして早急にたおそう。空中の移動が可能で、固定ダメージの炎を吐くヒーポフにも要注意だ。

要注意モンスター

- 鬼面武者
- ヒーポフ
- 畠荒らし

ヒーポフは直接攻撃以外に、シレンの防御力に関係なく固定ダメージを与える炎を吐くという攻撃方法を持つ。

急いで道具を回収しよう

初登場の畠荒らしは、落ちている道具を「雑草」にする能力を持つ。シレンがフロアに落ちている道具の収集作業に手間取っていると、そのほとんどを「雑草」に変えられてしまい、貴重な道具を取りこぼしてしまう可能性もある。シレンが畠荒らしよりも早く道具の場所までたどり着けないと思ったときは、「雑草」を投げたり、矢を撃つなどして遠距離からダメージを与えていこう。ダメージを受けた畠荒らしは、進行方向を変えてシレンに向かってくるので、道具を「雑草」に変えられることなく直接攻撃で楽にたおせるのだ。

画面上に畠荒らしが見えていないときでも、フロア内に落ちている道具が「雑草」化するとメッセージが出る。

道具の上に乗られただけなら、まだ間に合う。ダメージを与えて、シレンに向かってくるように仕向けよう。

山頂の森林　[7F]

　茶褐色の荒れた山道が続いていた天馬峠を抜けると、再び緑に覆われたフロアに出る。山頂の森林はこれまでのフロアとは違い、1フロアだけで構成されている。ここを抜ければ山頂の町に到着するので、死なないように慎重に歩を進めよう。
　このフロアも天馬峠と同じく、かなり広いため、移動には手間がかかる。多くのターンを消費してしまうので、お腹の減り具合にも気を配りたい。出現するモンスターは天馬峠と大差ないので、シレンのレベルが10まで到達しているようならば、まっすぐに階段を目指してもいい。また、山頂の町で発生するガイバラのイベントでは、壺が必要になる。道中で見つけたら忘れずに拾うこと。

落ちている草・種は、床の色と似ているために見つけにくい。マップで道具の位置をしっかり確認しよう。

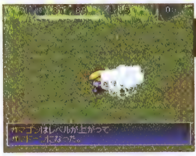
ここまでレベルが上昇すれば、山頂の森林ではほぼ無敵。必要な道具をすべて拾って階段に向かおう。

モンスター対処法

山頂の森林を抜ければ序盤戦は終了。ここでレベルを上げておくと、つぎのフロアが楽になるので、効率よくレベルを上げておきたい。鬼面武者をたおしたあとに出現するぼうれい武者をわざと泳がせて、レベルアップしたモンスターを狙うのもいいだろう。所持するギタンがゼロの状態ならば、ガマラをLV4（ガマドーン）まで上げても、反撃されずに安全にたおすことができるのだ。

要注意モンスター

ガマラ	畠荒らし
鬼面武者	ヒーポフ



シレンがギタンを持っていない場合、ガマラ系は攻撃をしてこない。地道に攻撃していけば必ずたおせる。

風来人備忘録　敵の攻撃がシレンを救う？

山頂の森林に出現するガイコツまどうは、シレンにいろいろな効果をもたらす「ガイコツまどうの杖」を使って攻撃してくる。ランダムで効果の変化する特技だが、その効果はシレンを苦しめるものばかりとは限らない。シレンが倍速になれば戦闘を有利に進められるし、ワープの効果が発動すれば危機を回避することもできる。運の要素が強すぎるので狙ってできるものではないが、手詰まり状態になったら、チャレンジする価値はある。あとは運を天にまかせよう。

敵に囲まれてたシレンが倍速状態に！　ヒーポフをたおして危機を脱出だ。

当然いつもうまくいくとは限らない。ダメージを食らう可能性も……。

こばみ谷宿場案内 その③

山頂の町

大きな屋敷が立ちならんでいる町。さまざまな施設があり、町外れの崖からは目的地であるテーブルマウンテンの全景が望める。人間国宝のガイバラ邸、有名な料亭「峠屋」にも足を運んでおきたい。

← 山頂の森林[7F]へ

① 宿屋「とまり木」

500ギタンで宿泊できる宿屋。奥の部屋に客がいないときに立ち寄ると、ムフフなイベントが発生して経験値が獲得できる。

② 料亭「峠屋」

有名な料亭だがシレンが食事することはできない。ナオキのイベントを進行させると店のオーナーが変わり新装開店する。

③ 預かり場

機能は渓谷の宿場の倉庫と同じ。置ける道具は最大15個だが、「保存の壺」を使えば限られたスペースを有効活用できる。

4 かじ屋「鬼に金棒」

1000ギタンを支払うことで、シレンの武器を強化してくれる施設。まれに＋３強化してくれることもある。

5 ガイバラの屋敷

陶芸家のガイバラが住む屋敷。屋敷の周辺には、ガイバラの弟子たちが何人も立っている。

壺を焼くことが仕事で、割るのが趣味のガイバラ。一番弟子のサルヤマは、いつも怒られてばかり。

6 「ガイバラかまもと」展示場

ガイバラのイベントを最後まで進行させると展示場が再開される。店内では４種類の壺を買うことができる。

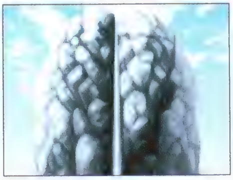
7 山頂料理「がけっぷち」

ナオキのイベントを進めると、マップの位置に山頂料理「がけっぷち」が建つ。開店当初は閑古鳥が鳴いている状態だが、天才料理人・ナオキの協力で有名店へと生まれ変わる。最終的にはシレンの能力を上げられる料理が食べられるようになるので、冒険のたびに毎回足を運ぶようにしよう。

ここで食べられるメニューは、ランダムで決まる。シレンが任意に選ぶことはできない。

8 テーブルマウンテン

風来人がいる近くの立て札を調べると、切り立った崖の上からテーブルマウンテンの全景を見ることができる。目的地であるテーブルマウンテンの頂上をしっかりと目に焼き付けて、旅のモチベーションを上げていこう。ちなみに２回目以降のイベントムービーは、Bボタンでキャンセルも可能。



山の頂上だけあって眺望は最高。しかしテーブルマウンテンはさらに高い場所にある。

ネブリ山廃坑 [8～9F]

はじめて登場する屋内型ダンジョンで、8Fと9Fの2フロアで構成されている。せまい通路を通るときは視界が極端にせまくなるが、逆にモンスターに見つかりにくくなるというメリットもある。武器の「つるはし」を持っていれば、壁を壊して進むことも可能だ。ここからは設置されるワナの種類が倍増されるため、どうしてもワナを踏んでしまう回数が増える。イヤらしい特技を持つモンスターも数多く登場するので、これまで以上に慎重な行動が必要だ。二面地蔵の谷に到達するまでには、シレンのレベルを最低でも12ぐらいまでは上げておきたい。

ネブリ山廃坑では、これまでの屋外型のダンジョンでは効果のなかった「大部屋の巻物」が使用できる。

はじめて登場する屋内のフロア。視界がせまいせいか、これまでよりマップがせまく感じられる。

モンスター対処法

このフロアでは自爆の特技を持つばくだんウニに注意。自爆されると、経験値が獲得できないうえ、隣接していると爆風に巻き込まれてシレンのHPも1になってしまう。「三日月刀」を装備していれば比較的簡単にたおせるが、持っていない場合は一定のダメージを与えてから動きが止まった状態で放置するか、ダメージを受けないように最後の一撃を遠距離攻撃に切り替えるといい。

要注意モンスター

- 死の使い
- ばくだんウニ
- タイガーウッホ

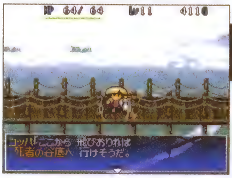
タイガーウッホの特技にも注意。自爆寸前のばくだんウニに投げつけられて、爆発なんて目も当てられない。

二面地蔵の谷

これといった特徴のない、見晴らしのいい吊り橋。単なる通路なので、お店、かじ屋、宿泊する施設などもなく、他の町のように未識別の道具が識別されるわけでもない。今後の旅の無事を祈って、橋の左右にある地蔵をよく拝んでおこう。

なお、地下水脈の村まで旅を続けたあとに、ペケジを仲間にした状態で山頂の町まで移動すると、バンジージャンプの噂を聞くことができる。じつはこの噂を発端として、ここである重大なイベントが発生する。それが87ページで紹介済みのバンジージャンプイベントで、後述する死者の谷底に入るにはこのイベントを見る必要がある。

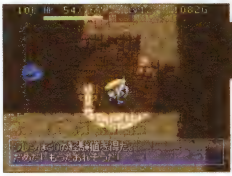
岸壁に掘られた2体のお地蔵様。なんとなくご利益があるような気がするので、旅の無事を祈っておこう。



クリア後には、死者の谷底への入り口にもなる。弟分のペケジを何としてでも救出しなければ……。

断崖の岩屋 ［10～11F］

地名はまったく違うが、フロアのイメージはネブリ山廃坑にかなり近い。小休止できる奇岩谷まであともう少しなので、道具の取りこぼしがないように注意しながら慎重にふたつのフロアを探索していこう。ここでの推奨レベルは13～15程度。道具の充実度やシレンの満腹度の減り具合と相談しながらモンスターと戦おう。



戦闘に夢中になりすぎて、おにぎりを切らさないように注意。ここまで来て飢えてたおれるのはありえない！

モンスター対処法

シレンとの距離を1マス空けて先制攻撃を狙っているフイウッチーは、高い攻撃力を持つ強敵。せまい通路で遭遇して運悪く先制されようものなら、HPを大幅に減らされてピンチになる。その後の戦闘では、たとえ一撃でたおせる相手でも、シレンのHPを回復してから反撃したい。壁抜けができるパコレプキンの不意打ちもあるので、足踏みを使ったHPの回復は広い部屋で実行しよう。

要注意モンスター

- デブータ
- フイウッチー
- パコレプキン

壁をすり抜けられるパコレプキンは、壁の中からシレンを攻撃してくる。壁の中へは一切反撃ができない。

山霊の洞窟 ［12～14F］

8Fから続いていた長いダンジョンも、山霊の洞窟でひと段落。ここを抜ければ、各種施設がそろった奇岩谷で一息つける。洞窟に付けられた、神秘的な名称の由来は定かではないが、テーブルマウンテンを目前にした風来人たちが、山の神に対して旅の無事を感謝したため、そう呼ばれるようになったのかもしれない。

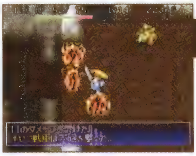
通路の出口にあったワナを踏んでしまったが、運よく発動はしなかった。これも山の神のおかげか!?

モンスター対処法

オヤジ戦車が撃ってくる砲弾は、着弾したあと、周囲1マスにも爆風のダメージを与えて壁も壊れる。HPの少ない仲間と一緒に行動しているときには、彼らの体力にも気を配る必要があるだろう。また、火炎入道に爆風が当たると、分裂して火炎入道の数が増えてしまう。「鈍足」状態のオヤジ戦車は通路に誘い込んでたおし、他のモンスターとはさみ撃ちされないように注意しよう。

要注意モンスター

- オヤジ戦車
- キグニ族
- 火炎入道



オヤジ戦車と火炎入道のコンビは最悪で、砲弾の爆風で火炎入道が増殖する。危なくなったら奇岩谷へ逃げ込め。

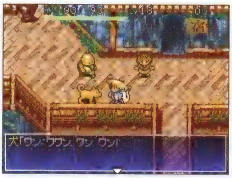
こばみ谷宿場案内 その④

奇岩谷

岩場に木の床を張り巡らせ谷の間を往来できるようにした集落。ここには黄金のコンドル伝説を崇拝する人々が、数多く暮らしている。ここからは道が険しいため、先に進んでしまうと後戻りはできない。

① 民家

女性がひとりで住んでいる民家。イベントが進行すると、建物の外壁に儀式の洞窟が出現する。近くにいる犬は貴重な道具をくれることがあるので、立ち寄ったときには必ず話しかけるようにしよう。



コッパの通訳で動物の言葉も理解できる。犬から貴重な道具をもらえることもある。

② 預かり場

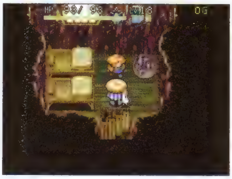
８個までの道具を預けることが可能な施設。ここを管理している夫婦の娘が迷子になったため、現在は仕事をする気分にはなれないようだ。ダンジョンで泣いている迷子のスララを連れて、無事に奇岩谷まで送り届ければ営業が再開される。

スララを連れて奇岩谷に到着すると、自動的に親子の再会イベントが発生する。

③ 宿屋「岩かげ」

奇岩谷から先に進むと後戻りはできない。ここでHPと満腹度を満たし、リフレッシュしてから旅に出よう。なお、追加ダンジョンの儀式の洞窟をクリアすると宿屋の２階に犬が出現する。子供たちに見つからないように隠れているようだが……。

宿泊費1000ギタンの宿屋。泊まる人が少ないわりに、高い値段を設定している。



宿屋の2階で、シロのヘイジに出会えれば「メッキの巻物」がタダでもらえるのだ。

④ 民家

家族が住んでいる普通の民家。まれに家の前に少女と母親が立っていることがあり、話しかけると少女がシレンの道具を欲しがる。欲しがる道具はランダムで選ばれるので、渡せない貴重品は話しかけるまえに預かり場に置いていくのがいい。

⑤ 瀑布湿原の入り口

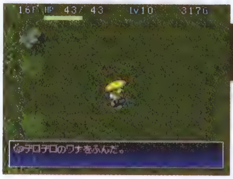
奇岩谷の出口。ここから先へ進むと後戻りはできなくなってしまう。鍛え上げた貴重な装備品を持ち込むときには、いつでも倉庫に返却できるように「倉庫の壺」を持っていくといいだろう。

瀑布湿原 [15～16F]

テーブルマウンテンの頂上から流れ落ちる巨大な滝の根元に広がる湿地帯。15Fと16Fの2フロアで構成されたダンジョンには、シレンを苦しめる危険なワナとモンスターが多数登場する。とくに敵のサビ、混乱、ドレイン攻撃は厄介なので「メッキの巻物」、「混乱よけの腕輪」、「ドレインよけの腕輪」などの装備品を持って挑みたい。

また、ここから「デロデロのワナ」が出現するので、おにぎりは「保存の壺」の中に入れておこう。おにぎりを壺に入れずにこのワナを踏むと、すべて「くさったおにぎり」になってしまう。くさっていても満腹度は回復できるが、ランダムで引き起こされるマイナス効果に苦しむことになる。

久しぶりに足を踏み入れる屋外型ダンジョン。沼地が多く、背の高い草が生い茂って通路を途中でさえぎる。



運悪く「デロデロのワナ」を踏んでしまっても、おにぎりを壺の中に入れておけば被害は出ないのだ。

モンスター対処法

マイナスの状態変化を防ぐ道具を持っていないと苦戦するフロア。シレンがめまわし大根に「混乱」させられた状態で敵に囲まれてしまうと、くねくねハニーやゲドロの特技を何度も受けてしまう。これらを防ぐ道具を持たない場合は、杖と矢を使って敵を遠距離から攻撃するなど、戦い方を工夫する必要がある。1ターンで2回攻撃してくるサーベルゲータも強敵。近寄らずにたおしたい。

要注意モンスター

くねくねハニー	サーベルゲータ
ゲドロ	めまわし大根

シレンは「混乱」状態でも道具を使うことはできる。傷口が広がるまえに杖、矢、巻物を使って危機を脱出!

風来人備忘録 旅の本番はこれから!

長い旅路の果てに、ようやくテーブルマウンテンのふもとに到着したシレン。しかし、本当の戦いはじつはここからはじまる。テーブルマウンテンの中では、これまで以上に強力なモンスターと意地悪なワナが待ち受けているのだ。だが、何度も傷つきたおれてしまっても、あきらめずに挑戦し続ける気持ちがあれば必ず頂上に到達できる。何度もたおれるうちに、「以前このあたりでやられたな」と用心深くなれる。『シレン』は失敗から学ぶゲームなのだから……。

ついにテーブルマウンテンの入り口に到着! 気を引きしめて戦おう。

テーブルマウンテンを見上げるシレン。目指すべき頂上ははるか彼方……。

テーブルマウンテン [17～21F]

瀑布湿原を抜けるとイベントデモがはじまって、テーブルマウンテンの入り口の様子がわかる。神の使いである黄金のコンドルがすむと言われている場所だけあり、外観からも聖なる山のイメージが伝わってくる。フロアを先に進むにつれて多くの強敵が登場するので、しっかりとレベルアップをしながら確実に上のフロアを目指していこう。

21Fの上には宿泊施設が使える地下水脈の村があるので、食料が尽きるギリギリまで戦って、テーブルマウンテン後半の戦いに備えよう。できれば地下水脈の村に到達するまでに、シレンのレベルを25以上には上げておきたい。村では買い物もできるので道具とギタンを残さず集めよう。

ここまできても、テーブルマウンテンの頂上はまだ見えない。ようやく中間地点まで到着したところだ。

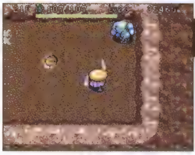
21Fの先には地下水脈の村がある。買い物をするために、ギタンの取りこぼしは厳禁。またみどりトドにも注意。

モンスター対処法

いやしウサギはシレンの近くにHPが減少したモンスターを見つけると、ワープしてきてその敵のHPを回復してしまう。これをされると、どうしても戦闘が長引きシレンが痛手を負う可能性も高くなるので、いやしウサギは最優先で狙うようにしよう。HPは5しかないので「ふき飛ばしの杖」、「木の矢」でも簡単にたおせる。攻撃力が高く、2マス先まで攻撃が可能なチェインヘッドと戦う場合は、なるべく3マス以上離れて戦いたい。

要注意モンスター

いやしウサギ	チェインヘッド
エーテルデビル	マスターチキン



写真の位置で武器を空振りすれば、シレンに近づいてきたチェインヘッドに必ず先制攻撃することができる。

効率よく経験値を獲得しよう

テーブルマウンテンに出現するマスターチキンは、たおすと400の経験値を得られる。しかし、残りのHPが15以下になるとチキンに変化してしまい、たおしやすくはなるものの得られる経験値は1と激減する。可能であればシレンが与えるダメージを調節し、マスターチキンの状態でたおすようにしたい。また、チキンは「ブフーの杖」「ブフーの包丁」を使わなくても地雷の爆風に巻き込むことで肉に変えられる。「チキンの肉」を食べると攻撃力と防御力は激減するが、「倍速」状態で動けるようになり満腹度も100まで回復するのだ。

チキンは倍速で移動するので、直接攻撃でたおすのは難しい。逃げられるまえに遠距離攻撃でたおそう。

「地雷のワナ」の爆風に巻き込まれたチキンは、こんがりと焼き上がっておいしい「チキンの肉」になる。

こばみ谷宿場案内 その5

地下水脈の村

テーブルマウンテンの中にある陽の射さない隠れ里。村に住んでいる人たちは、豊富な水資源を利用して質素な生活を送る。その水の流れには、黄金のコンドルの羽根が流れてくることもあるらしい。

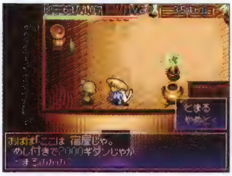
① 店屋「清流」

商品の数は少ないが、貴重な装備品が置かれることが多いお店。出現率は低いが、ダンジョン内のお店では売られることのない「ノロージョの肉」と「逃げピータンの肉」を売っている場合もある。

店の面積がせまいため商品の展示数は他より少なめ。強力な盾、特殊効果のある武器を購入したい。

② 宿屋「白滝」

2000ギタンを支払えば、お腹がいっぱいになって体力も完全回復する。お客が来ることは少ないようで、部屋はひとつしかなくシングルベットがふたつだけ。まさか、おばばといっしょに寝るの……？



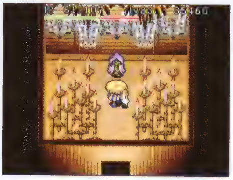
宿泊料は高いが、ここで回復しておかないとこのさきが苦しい。道具の購入よりも回復を優先させたい。

③ 地下水脈の村の出口

テーブルマウンテンの22Fに通じる道。立て札の近くに立っている人からは、この先に存在する「三つの試練」に関する情報が聞ける。シレンの回復と道具の購入を終えたら、覚悟を決めてここへ入ろう。

④ ヤブメの家

壁にはられたお札とたくさんのロウソクが目を引く怪しい雰囲気の家。祈とう師のヤブメからは、最大の難関である「三つの試練」の詳細な話を聞くことができる。



部屋の中には、フードをすっぽりと被ったヤブメが立っている。果たして「三つの試練」とは何か？

テーブルマウンテン [22～23F]

地下水脈の村から先に進むとテーブルマウンテンの22Fに出る。ダンジョンタイプはこれまでのテーブルマウンテンと同様で、視界がせまくモンスターの気配が察知しにくい屋内型だ。村をひとつはさんではいるが、22Fには21Fと同じモンスターが引き続き登場する。ただし、23Fに進むと、出現モンスターが一新されて、ばくれつウニ、みの仙人、ミノタウロスといった新顔が登場するので、より警戒して先に進んでいこう。

ダンジョンもここまで来るとひとつのミスが命とりになることが多い。道具の節約も大事だが、使いどころを間違えないよう注意したい。道具をたくさん持ったままたおれるのは愚の骨頂だ。

22Fの雰囲気はこれまでと大差ない。視野がせまくなる通路を歩くときは、パコレプキーナに注意しよう。

23Fに進むと出現するモンスターの種類が一新される。特技を連発してくる者もいるので気をつけよう。

モンスター対処法

直接攻撃を得意とするミストノスは、単体ならばそれほど怖くない相手。しかし、複数の敵がいる場合は、シレンを移動不能にしてしまう特技は危険だ。とくに、モンスターハウスに足を踏み入れてミストノスと隣接した場合はまさに地獄と言っていい。また、スーパーゲイズが隣接時に使用する催眠術にも注意。遠距離からダメージを与えておかないと、むだな行動を取らされてしまう。

要注意モンスター

- スーパーゲイズ
- ミノタウロス
- ミストノス

ミノタウロスが使ってくる痛恨の一撃を食らうと危険。シレンのHPが少ないときは、あえて戦わないほうがいい。

風来人備忘録 落し穴の先は地下水脈の村？

「落し穴のワナ」は、シレンにダメージを与えて下の階層に落としてしまうというワナ。よって、階段を降りて進んでいる場合はつぎのフロアに進むが、階段を上っているダンジョンでは前のフロアに戻ることになる。この法則を利用すれば、地下水脈の村に戻ることも可能だ。22Fのフロアで、運よく「落し穴のワナ」を見つけられたら、ギリギリまで戦闘して経験値とギタンを入手。わざとワナで村に戻り、回復してから再びダンジョンに挑めるわけだ。

「落し穴のワナ」が見つかるかは運しだい。戦闘中に偶然発見することも。

ワナは、シレンが上に乗った状態で「ふむ」を選択すると必ず発動する。

テーブルマウンテン [24～25F]

24Fと25Fを突破すれば、長かったテーブルマウンテンも終了で、いよいよ目的地の太陽の大地が近づいてくる。出現する敵も上の階層へ進むごとにパワーアップしているので、決して楽な道のりではない。ただし、ここまで旅を続けてきた経験があれば必ず乗り越えられるはず。このフロアで出現するワナは、これまでと同じものなので、突然面食らうような出来事もないだろう。

なお、テーブルマウンテンの後半をクリアするために必要なレベルは28、もしくは29程度。ここまでレベルを上げておけば、シレンの最大HPも増えているので、無理な戦闘をくり返さない限りは、そう簡単にたおれないはずだ。

強敵との戦闘が多いので、足踏みを使ってこまめにHPを回復。すぐ逃げられるように階段の上で実行しよう。

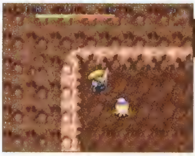
さすがにここまでくると、簡単に対処できるモンスターは登場しない。戦うか戦わないかの判断が重要だ。

モンスター対処法

ここまで来たら、腹ペコでたおれるようなことだけは何としてもさけたいところ。おにぎり各種の出現率もあまり高くないので、シレンの満腹度を減らすおどるポリゴンの特技はなるべく食らいたくない。たおしてもいいが、「かなしばりの杖」で動きを止める方法がベストだろう。同じような理由で、ババパペンペンの特技も警戒したい。貴重な道具を失ってしまわないように、遠距離から杖を振って動きを止めるか、矢を使ってたおそう。

要注意モンスター

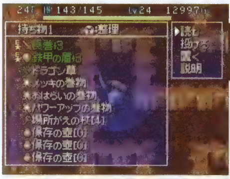
- おどるポリゴン
- みの仙人
- ババパペンペン



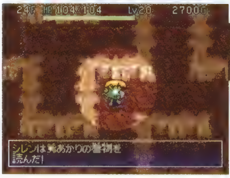
HPが減っている状態で、みの仙人の特技を食らうと危険。「薬草」や「弟切草」を使ってHPを回復させておこう。

むだな戦闘は控えよう

シレンのレベルアップと道具の収集も大事だが、深い階層まで進んだ場合は、リスクを避けることも重要課題となる。少しでもリスキーだと感じる行動は、なるべくしないようにしたい。とくにマイナスの状態変化を起こすモンスターが多いフロアでは、まず先へ進むことを考えたほうがいい。このあたりの見極めは、ゲームをプレイした経験と勘がものを言うのだ。道具の種類と装備、おにぎりの有無など、状況によってベストな選択は変わってくるが、目的地が近い場合はむだな戦闘を極力避けて、一気にゴールを目指す作戦が有効だ。



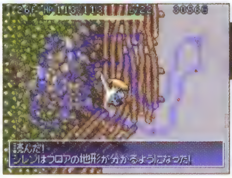
装備品や道具が充実していれば、あせって先へ進む必要はない。敵と戦ってレベルアップしながら進もう。



シレンが危険な状態ならば、階段を見つけたら即上がる。「あかりの巻物」があれば階段の位置が見えてより便利。

ムゲン幽谷 [26F]

テーブルマウンテンを抜けると、崖の上に丸太で足場を作ったムゲン幽谷に出る。このフロアはとても広く、細い通路で構成されているため、運が悪いと出口に到達するまでに多くのターンを費やすことになる。浮遊系モンスターが多数登場し、戦闘の回避すら難しい。長居をする必要はないので、階段を探してそそくさと退散しよう。



「あかりの巻物」があれば階段の場所がわかる。落ちている道具を収集しながら、最短距離で階段に向かおう。

モンスター対処法

壁のないフロアなので、空中を移動できる浮遊系モンスターに発見される可能性が高い。とくに行動速度が「倍速」の死神からは、逃げ切るのは難しい。複数を同時に相手するのは危険なので、近くにいる敵から順次撃破していこう。道具を使う場合は「かなしばりの杖」や「一時しのぎの杖」で動きを止めるのもいい。また、浮遊系モンスターの肉があれば、変身して階段を目指してもいい。

要注意モンスター

- ガイコツまおう
- 死神
- クロムアーマー
- ババパペンペン

クロムアーマーに隣接すると、シレンの装備品がはじき飛ばされてしまい、最悪拾えなくなる場合も……。

幻魔の試練 [27F]

三つの試練のひとつ。出現するモンスターはどれも強力で、まともに相手をしては身が持たない。階段のある部屋まで急いで移動してつぎのフロアに進もう。ワナも数多く仕掛けられているので、できれば「めぐすり草」を飲んでおきたい。「身がわりの杖」を敵に振ってシレンの身がわりを作り、そのあいだにシレンは逃げるという手も使える。

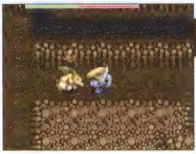
「めぐすり草」を飲めば、フロアに設置されたワナの場所がわかる。踏まないように移動しよう。

モンスター対処法

ドラゴンは、固定ダメージを与える火炎と強力な直接攻撃を使ってくる。せまい通路に誘い込み、「鈍足の杖」を振ってからシレンが直接攻撃➡移動をくり返してたおそう。「ドラゴンキラー」と「ドラゴンシールド」を装備した状態ならば、直接攻撃だけでも苦労せずにたおせる。また、幽霊系モンスターの死神には「弟切草」が有効だ。少し離れた場所から投げてダメージを与えよう。

要注意モンスター

- 死神
- ドラゴン



最大の対策は相手をしないこと。道具を使って足止めしたら、つぎのフロアに進もう。無理に戦う必要はない。

竜哭の試練 [28F]

三つの試練のふたつめのフロア。幻魔の試練と同じように、強力なモンスターが数多く登場し、フロア内には多くのワナが設置されている。「落し穴のワナ」を踏むといったむだな行動をしなくても済むように、「めぐすり草」でワナの位置を把握しておきたいところだ。落ちている道具を収集するより、階段を探すことを優先しよう。

ワナの種類によっては、大きなピンチを招くものも。間違っても「大型地雷のワナ」は踏まないように……。

モンスター対処法

遠距離から石を投げてくるデブーチョは、直接攻撃も得意とする。できれば戦いたくない相手なので、「かなしばりの杖」を使ってやり過ごそう。タイガーウホホは、いちばん近くにいるキャラクターを放り投げる特技を持つ。単独で登場した場合はそれほど怖さを感じないモンスターだが、混戦時にはその存在感が際立つ。複数の敵がいる真っ只中に放り込まれないよう、通路で戦いたい。

要注意モンスター

- タイガーウホホ
- デブーチョ

デブーチョの石攻撃は、壁越しにでもシレンに命中する。相手の位置がわからないときは射程外へ逃げよう。

最後の試練 [29F]

三つの試練もいよいよ最後。このフロアを抜ければ、黄金のコンドルがすむといわれる、テーブルマウンテンの頂上「太陽の大地」に到達する。ここまで来たら、目的の達成はもうすぐ。最後の戦いに備えて道具を温存し、敵との戦闘はなるべく避けて階段に向かおう。運がよければ、シレンの出現位置に階段がある場合もあるのだ。

最後の試練で「落し穴のワナ」を踏んでも、28Fには落ちず、なぜかもとの場所に戻されてしまう。

モンスター対処法

どのモンスターも強敵で、出現するモンスターすべてが危険な存在だ。まともに戦うとたおれてしまう可能性が高いので、できるだけやり過ごそう。「背中の壺」、「弟切草」などの回復系の道具に余裕があれば、「痛み分けの杖」を使って大量の経験値の獲得が狙えるドラゴン、マッドレムラスを優先的にたおしていこう。シレンのレベルが30以上であれば、最後の決戦でも十分に戦えるはず。

要注意モンスター

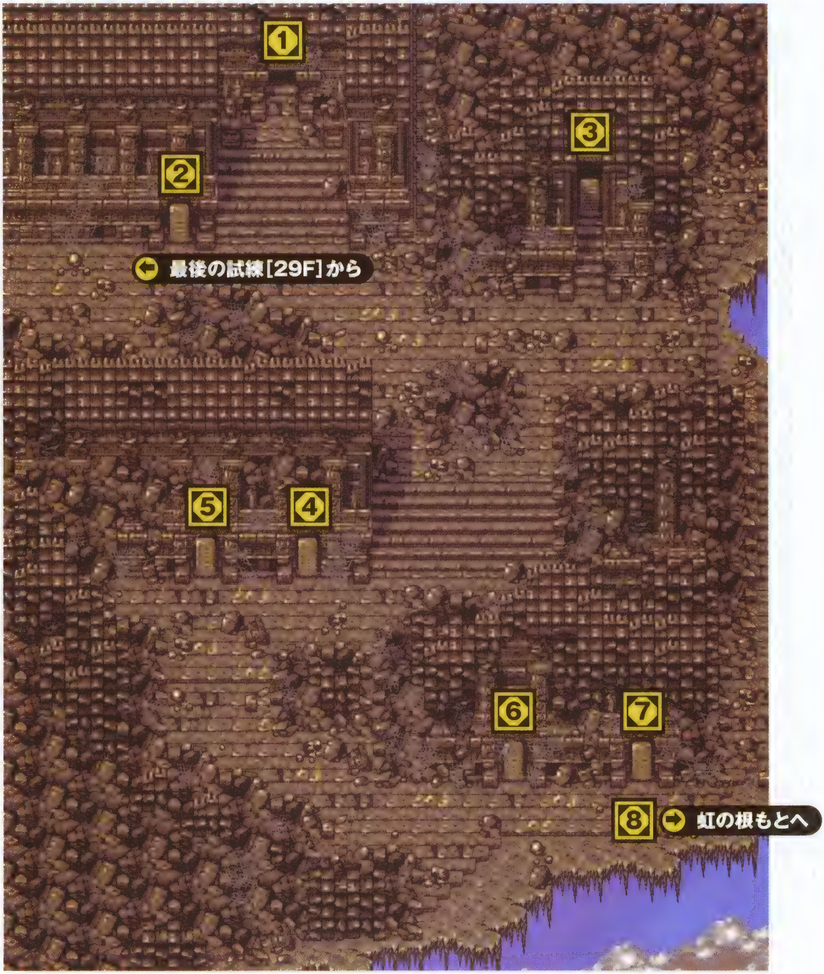
- ドラゴンヘッド
- マッドレムラス

通路で戦うときにはドラゴンヘッドにも注意しよう。回り込まれて、はさみ撃ちにされてしまうのだ。

こばみ谷宿場案内 その6

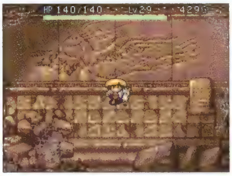
太陽の大地（黄金都市）

ついにたどり着いた太陽の大地。しかし、人が住んでいるような気配はなく、多くの建物が朽ち果てている。すぐれた文明を誇っていたであろうこの都市は、どうして滅びてしまったのか……。



① コンドルの壁画

黄金のコンドルが描かれた巨大な壁画。これひとつ見ただけでも、すぐれた文明がここで栄えていたことが想像できる。近くにある石碑には黄金都市アムテカの名前が彫られ、神の鳥である黄金のコンドルと守神リーバの守護のもと、都市を築いたと記されている。現時点では何も起こらない。



この黄金のコンドルの壁画には、何か秘密が隠されている気がするのだが……。

② 石碑のメッセージその１

シレンの出現位置の近くに立てられている石碑。石碑を読むと、かつてアムテカがまばゆい黄金があふれる豊かな都市だったことがわかる。このころから、黄金のコンドルは都市を守護する神鳥として、多くの人にあがめられていたようだ。

③ 石碑のメッセージその２

黄金都市を壊滅させた魔物に関する記述がある石碑。その魔物は、黄金を主食としているようで、黄金のコンドルを地獄の糸で封印したらしい。魔物の襲来と神鳥を失ったことで、大きな打撃を受けたアムテカは、やがて滅びてしまったようだ。

④ 石碑のメッセージその３

石碑からは、アムテカのその後についても書かれている。どうやら、これはのちの世に訪れるであろう旅人にあてたもののようだ。都市とともに滅びることを選んだ人々は、魔物も滅びたと思っているようだが、本当にそうなのだろうか……。

⑤ 石碑のメッセージその４

三つの試練を乗り越えた強者へのメッセージが書かれた石碑。どうやら、黄金のコンドルの救出を願っているようだ。しかし、黄金のコンドルが封印されたのははるか昔のこと。いまでも生きているのだろうか？　もう少し情報を集めてみよう。

⑥ 石碑のメッセージその５

石碑には、黄金のコンドルが封印された場所が書かれている。虹の根もとの先にある滝壺の洞窟に封印されているらしい。現在でも黄金のコンドルが無事だとすると、封印した魔物も存在している可能性が高い。滝壺の洞窟へ行ってみよう。

⑦ 石碑のメッセージその６

黄金のコンドルを復活させるには、地獄の糸を断ち切る必要があり、それを実現させるには魔物をたおす必要があるらしい。アムテカを滅ぼした魔物を撃退し、黄金のコンドルを救い出そう。それが可能なのは、石碑を読んでいるシレンだけだ。

⑧ 虹の根もとへ

虹の根もとへとつながる道。ここからは一本道で、滝の裏側には滝壺の洞窟の入り口がある。滝の近くには、地名の由来になっているきれいな虹も出ている。洞窟の中では魔蝕虫と複数のモンスターがシレンを待ち受けているので、中に入るまえに装備品と道具のチェックをしておこう。

これといった目印がないので、虹の根もとの入り口の場所は確認しにくい。

虹の根もと〜滝壺の洞窟 [30F]

魔蝕虫が待ちかまえている場所。虹の根もとを通って滝壺の洞窟に進入すると、魔蝕虫とそれを守護するタイガーウホホ、ガイコツまおう、マッドレムラスの姿が確認できる。このフロアは通常のダンジョンとは異なり、つぎのフロアに移る階段は存在しない。魔蝕虫をたおせばクリアとなる。

滝に浮かび上がった七色の虹は、シレンとコッパに勝利をもたらすのか？　最終決戦の舞台はすぐそこだ。

モンスター対処法

魔蝕虫以外のモンスターは魔蝕虫をたおすと消えてしまうので、シレンが直接たおすよりは「かなしばりの杖」「一時しのぎの杖」などを使って、動きを止めるほうが効率的だ。遠距離から攻撃をしてくるガイコツまおう、タイガーウホホの動きを優先的に止め、シレンと隣接しないと攻撃できないマッドレムラスはあと回しでいい。あとは、道具を駆使して魔蝕虫に攻撃を集中するだけだ。

要注意モンスター

- ガイコツまおう
- マッドレムラス
- タイガーウホホ

タイガーウホホは魔蝕虫を投げることも。部屋全体に効果のある巻物をうまく使って動きを止めよう。

魔蝕虫との戦い

持っている道具によって、戦い方は大きく変わってくる。巻物で有効なのは「混乱の巻物」と「バクスイの巻物」。このふたつを持っていれば簡単に魔蝕虫を撃破できる。ただし「バクスイ」の効果が切れたモンスターたちは「倍速」状態になるのでいちばん最初に使うのは危険だ。杖ならば「身がわりの杖」がオススメ。魔蝕虫をニセシレンにしてしまえば、他のモンスターの動きも抑制できて効率よくダメージを与えていける。大きなダメージを期待できる「ドラゴン草」、もしくは重ねがけが可能な「パワーアップの巻物」を併用すれば、短いターン数でも撃破可能だろう。

動きを止めたモンスターをたおす必要はない。ボスである魔蝕虫に攻撃を集中し、ダメージを与えていこう。

魔蝕虫はHPは多いが特技は使えない。道具をうまく使って攻撃していこう。シレンのHPの回復も忘れずに。

持っていると便利な道具

ドラゴン草	シレンが飲むと直線上の相手にダメージを与える草。投げても効果あり。	身がわりの杖	使用された敵はニセシレンになり、仲間のモンスターから攻撃される。
かなしばりの杖	使用された敵の動きを止める。シレンが攻撃するまで敵は動けない。	混乱の巻物	部屋の中にいるモンスターを「混乱」状態にする巻物。魔蝕虫にも有効。

シレンの旅はまだまだ続く

魔蝕虫を撃破し、黄金のコンドルの救出に成功しても、シレンの旅は終わらない。こばみ谷にはさらに６つのダンジョンが隠されているので、解放条件を満たしてから挑戦しよう。クリア後は、渓谷の宿場などにいる人々のセリフも変化するので、車屋を利用してそれぞれ訪れるのもいいだろう。

シレンの名声は他の風来人にも届いている。クリア後はいろいろな町を巡り、多くの人に話を聞いてみよう。

追加ダンジョン一覧

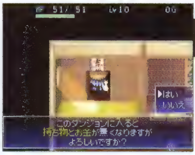
食神のほこら ➡P120

竹林の村から入ることができるダンジョンで、ダンジョン内で取れるモンスターの肉をやりくりして最深部を目指す。ナオキは、ここに興味を示していたようだが……。

条件を満たすとブフーの石碑が消えて、入り口が現われる。食べる物には困らないダンジョンだ。

掛軸裏の洞窟 ➡P130

ガイバラ邸の掛軸裏にあるダンジョン。陶芸に使用する土を取りに行ったまま帰らないガイバラを、その弟子たちが心配している。シレンがワナを使って戦っていく。



渓谷の宿場に現われたガイバラの弟子に事情を聞いたシレンは、ガイバラ邸のある山頂の町へと向かう。

フェイの最終問題 ➡P138

フェイがシレンに出題する最後の難問。ほとんどの道具が未識別の状態で落ちているため、攻略難易度は高い。最深部には意外な結末が待っている……。

道具を一切持ち込めないダンジョン。シレンが持つことを許されるのは、1個の「大きいおにぎり」だけ。

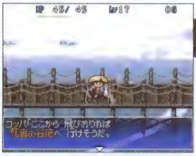
儀式の洞窟 ➡P148

奇岩谷から進入するダンジョン。さらわれた町の人々がダンジョンの奥に監禁されている。キグニ族、火炎入道など、際限なくレベルアップするモンスターが多数登場。

道具の持ち込みが可能なダンジョンだからか、最初のフロアから比較的強いモンスターが登場する。

死者の谷底 ➡P156

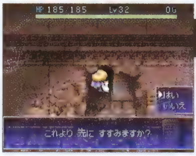
バンジージャンプイベントが深く関係しているダンジョン。条件を満たすと、二面地蔵の谷から進入が可能になる。幽霊系モンスターが多数登場するのが最大の特徴だ。



目的は行方不明になったペケジの捜索。幽霊系モンスターに有効な「成仏の鎌」を持って挑もう。

魔蝕虫の道 ➡P162

魔蝕虫が黄金都市に現われるきっかけになったダンジョン。コンドルの壁画から入ることができる。ダンジョンの深層には、より強力なモンスターが待ち受けている。



滝壺の洞窟の続きとなっているため31Fからのスタートとなる。強力な武器を持って探索に挑もう。

食神のほこら

階層	99F
仲間	連れていける
道具	持ち込めない
レベル	継続する

竹林の村に突如現われたダンジョンで、食神ブフーの石碑があった場所にぽっかりと口を開けている。どうやら、珍しい食材を求めて各地を旅している料理人のナオキが中に入っていったらしいが……。

食神のほこらに入るには

魔蝕虫をたおして黄金のコンドルを解放し、ナオキとガイバラ関連のイベントを終了させておく必要がある。ガイバラとナオキのイベントに関する情報は、84～85ページを参照しよう。右の条件を満たして竹林の村を訪れると、食神ブフーの石碑が消え、ダンジョンへと続く入り口が現われる。他とは一味違ったダンジョンとの噂だ。

ダンジョン解放条件

1 黄金のコンドルを助け出している

2 山頂料理「がけっぷち」を再建し、ガイバライベントを終了している

3 1、2を満たした上で、竹林の村のブフーの石碑に行く

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
ブフーの包丁	○	○	○

【盾】

道具名	床	店	変
金の盾	×	○	○
重装の盾	○	○	○
地雷ナバリの盾	×	○	○
青銅甲の盾	○	○	○
使い捨ての盾	×	○	○
鉄甲の盾	○	○	○
トドの盾	×	○	○
ドラゴンシールド	×	○	○
バトルカウンター	○	○	○
皮甲の盾	○	○	○
見かけだおしの盾	×	○	○
見切りの盾	×	○	○
木甲の盾	○	○	○

【腕輪】

道具名	床	店	変
遠投の腕輪	○	○	○
会心の腕輪	○	○	○
回復の腕輪	○	○	○
混乱よけの腕輪	○	○	○
サビよけの腕輪	○	○	○
しあわせの腕輪	○	○	○
透視の腕輪	○	○	○
毒よけの腕輪	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○
眠りよけの腕輪	○	○	○

【草・種】

道具名	床	店	変
胃拡張の種	×	○	○
命の草	×	○	○
弟切草	○	○	○
ちからの草	×	○	○
毒消し草	○	○	○
めぐすり草	○	○	○
薬草	○	○	○

【巻物】

道具名	床	店	変
大部屋の巻物	×	○	○
おはらいの巻物	×	○	○
識別の巻物	×	○	○
地の恵みの巻物	×	○	○
天の恵みの巻物	×	○	○
メッキの巻物	×	○	○

【杖】

道具名	床	店	変
しあわせの杖	×	○	○
場所がえの杖	×	○	○
ふき飛ばしの杖	×	○	○
不幸の杖	×	○	○
ブフーの杖	○	○	○
身がわりの杖	×	○	○

表内略号の意味
床＝フロアに落ちている物　店＝店で売っている物　変＝「変化の壺」で出現する物

【壺】			
道具名	床	店	変
トドの壺	○	×	○
保存の壺	○	○	○
魔物のるつぼ	○	○	○
やりすごしの壺	○	○	○

【ワナ】	
ワナの種類	出現階層
大型地雷のワナ	すべて
落とし穴のワナ	すべて
おにぎりのワナ	すべて
回転板のワナ	すべて
カゲぬいのワナ	すべて
木の矢のワナ	1〜5F
空腹スイッチのワナ	すべて
警報スイッチのワナ	すべて
幻覚ガスのワナ	すべて
転び石のワナ	すべて
サビのワナ	6〜99F
召喚スイッチのワナ	すべて
地雷のワナ	すべて
睡眠ガスのワナ	すべて
装備はずしのワナ	すべて
鉄の矢のワナ	6〜10F
毒矢のワナ	すべて
鈍足スイッチのワナ	すべて
呪いのワナ	すべて
バネのワナ	すべて
丸太のワナ	すべて
落石スイッチのワナ	11〜99F
ワナ増えのワナ	すべて

風来人備忘録 食料を調達しながらの旅

食神のほこらは、他のダンジョンに比べて出現する道具の種類が極端に少ない。また、他からの道具の持ち込みもできないので、力まかせの作戦は通用しない。そのかわり、モンスターを肉に変える力を持つ「ブフーの包丁」と「ブフーの杖」はたくさん拾えるため、モンスターの肉を大量に入手することができる。シレンが変身したモンスターの特技を利用しつつ、肉でお腹を満たしながらダンジョンの奥へと進んでいこう。自分で食べる肉、モンスターに投げる肉、店に売る肉というように、入手した肉を使い分けるのが攻略のポイントになる。

ブフーの教訓

その1 モンスターの肉を食べて特技を最大限利用すること

その2 モンスターの肉を食べてシレンのお腹も満たすこと

どんなに強いモンスターでも食神ブフーの魔力の前では無力。床に落ちた肉をおいしくいただこう。

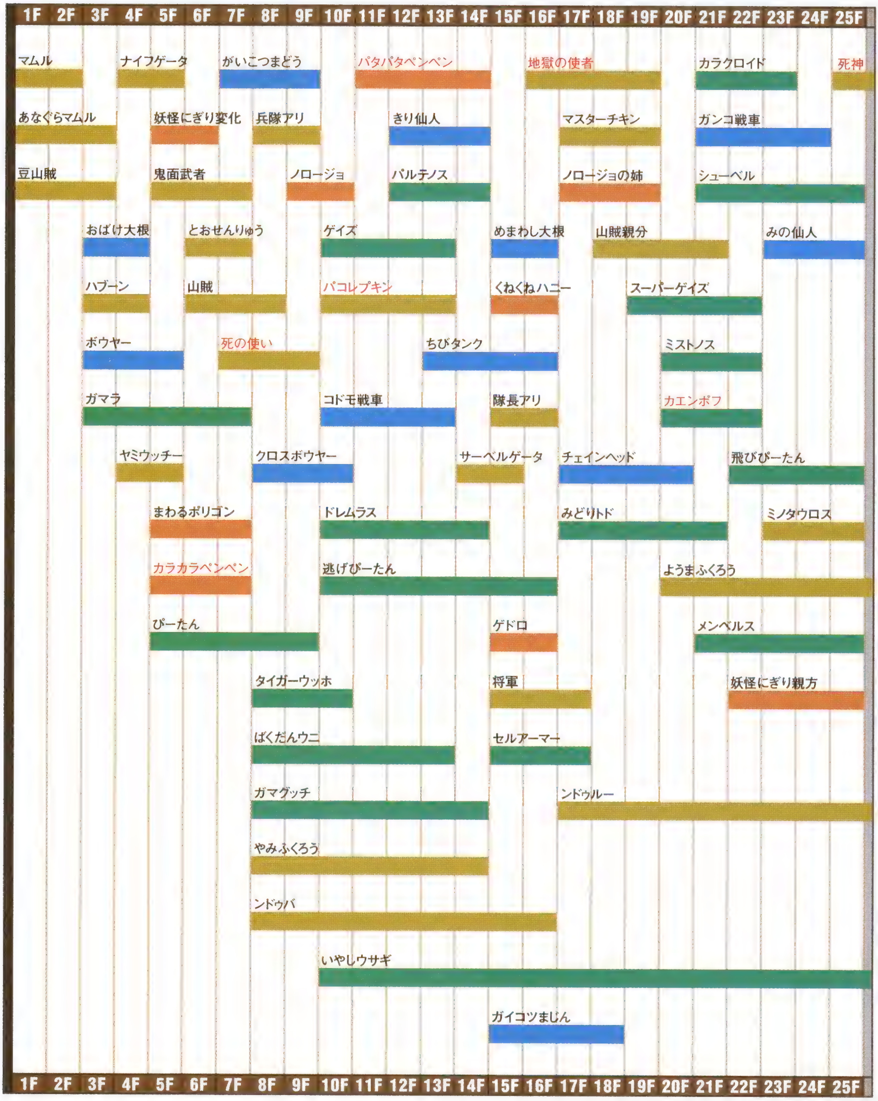
店の品ぞろえはかなり極端な場合が多い。必要のない肉は売ってしまい、欲しい道具を買い込もう。

モンスターの肉を食べれば特技だって使い放題。ただし、その姿のままではつぎのフロアに進めない。

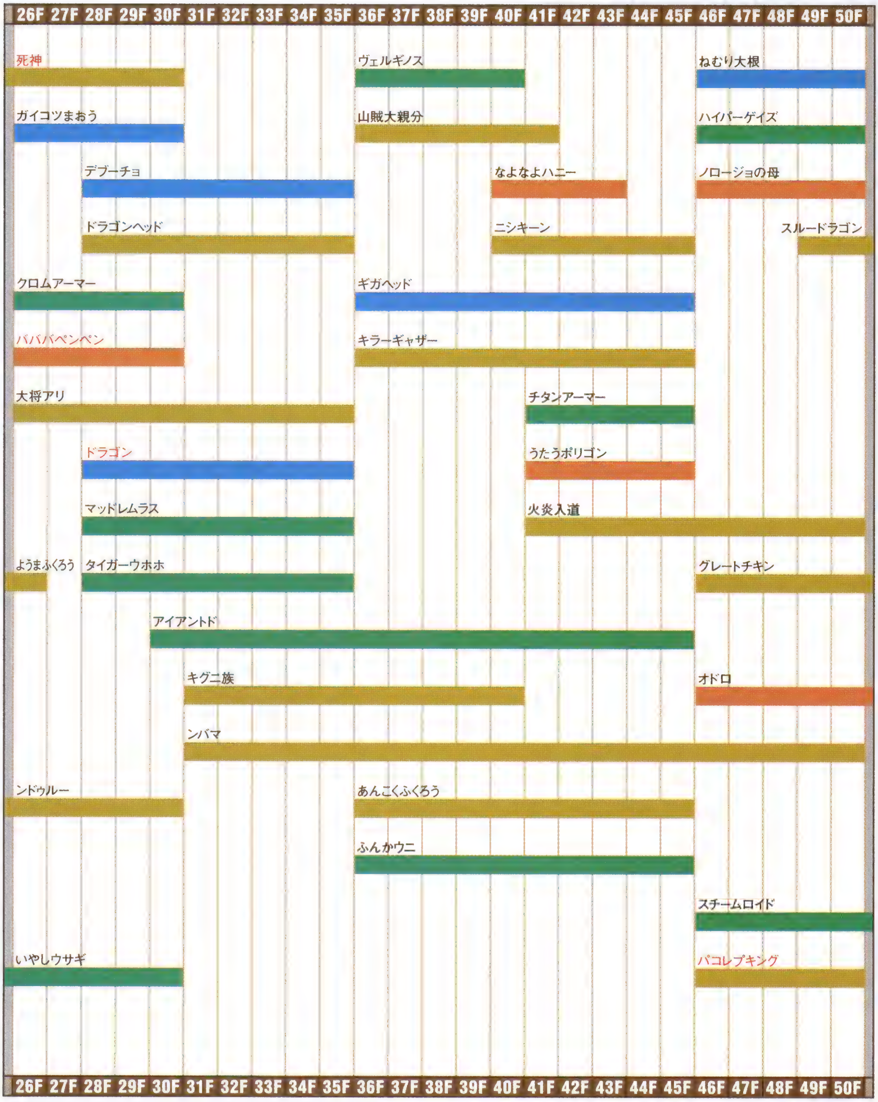
出現モンスター分布図

食神のほこら

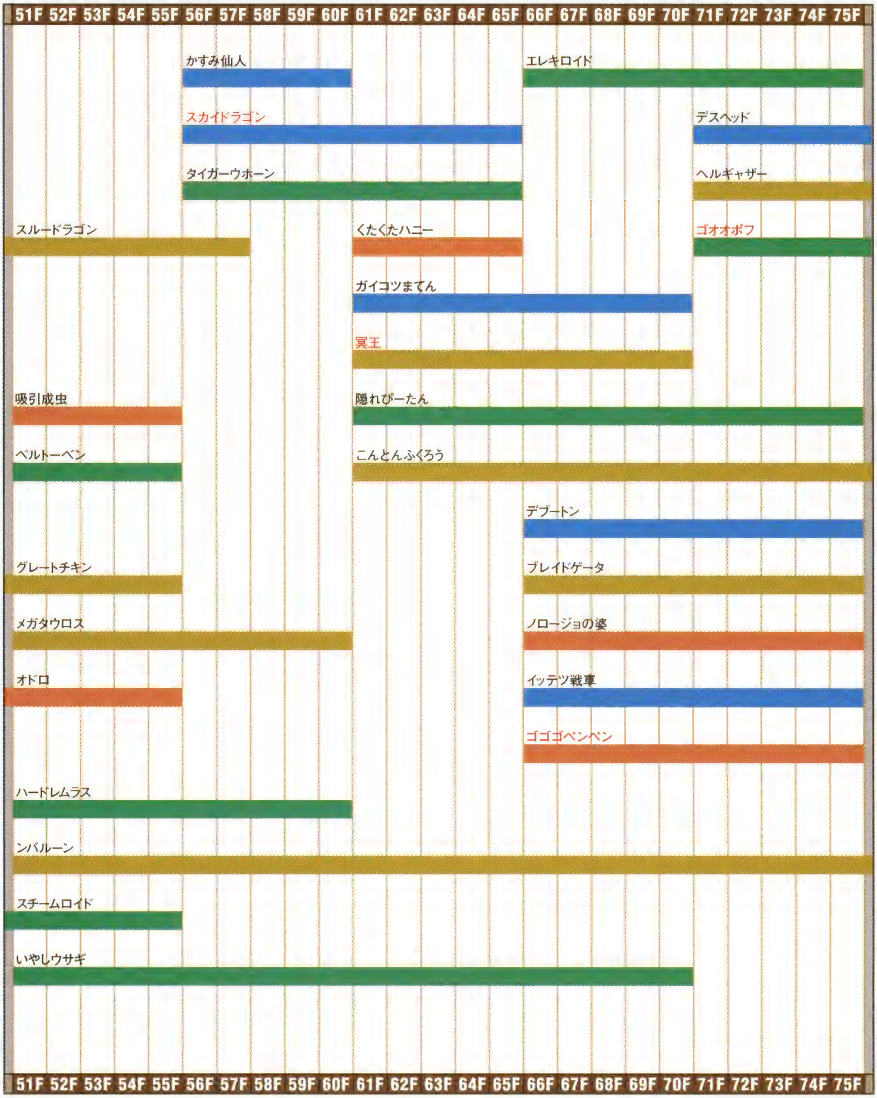
- 直接攻撃を得意とするモンスター
- 特技をメインに使ってくるモンスター
- 遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字　浮遊系モンスター



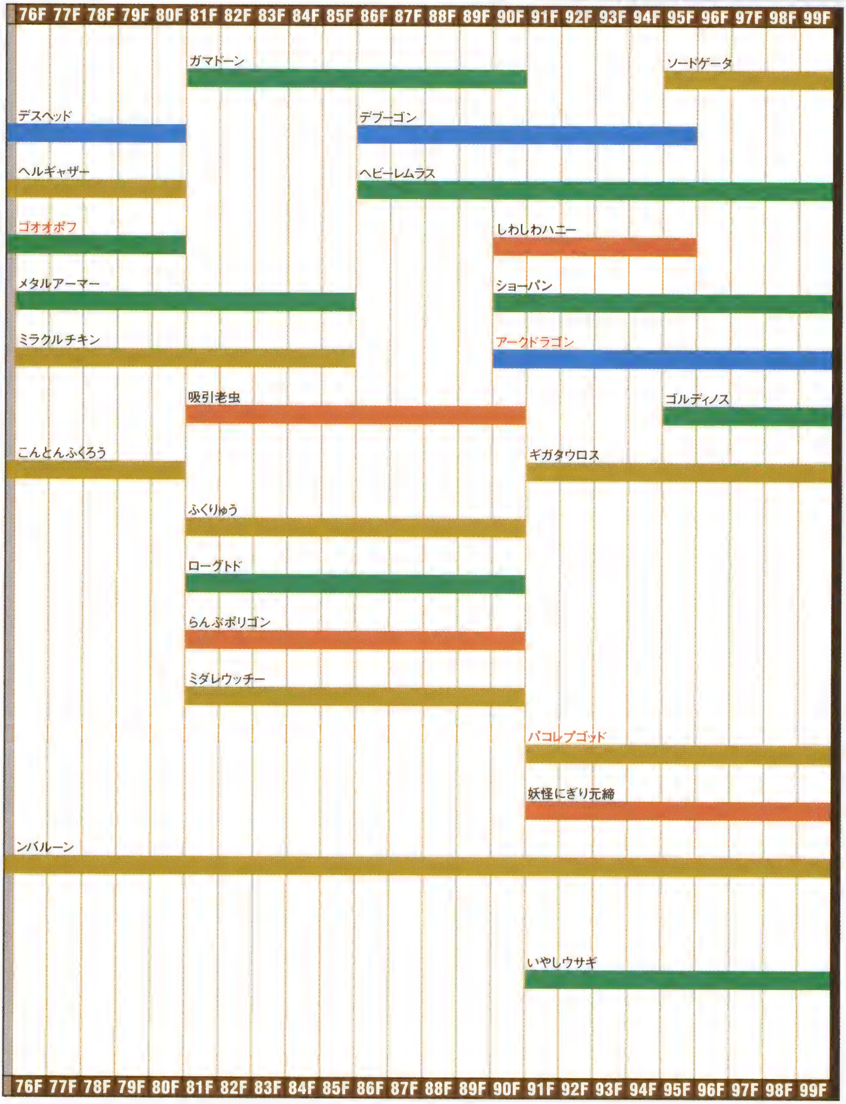
食神のほこら　出現モンスター分布図



直接攻撃を得意とするモンスター
特技をメインに使ってくるモンスター
遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
赤文字 浮遊系モンスター



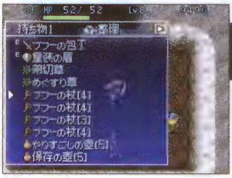
食神のほこら　出現モンスター分布図



食神のほこらの特徴

食神のほこらの目的は、26F以降に出現する可能性があるナオキを救出すること。必ず26F出現するとは限らないので、より深い階層まで潜らなければならない場合もある。また、最深部である99Fには必ずナオキが出現する。他のダンジョンでシレンのレベルを上げた状態で仲間と入れるダンジョンで、道具の持ち込みはできないが、ダンジョン内に入ると自動的に「ブフーの包丁」と「大きなおにぎり」が道具に追加される。なお、このダンジョンでは25ページで紹介した特殊モンスターハウスが出現する可能性があるので警戒すること。また、救助挑戦回数はテーブルマウンテンよりも2回多い、5回に設定されている。

「ブフーの包丁」は攻撃力はそれほど高くないが、モンスターをたおしたときに肉に変わることがある。



食神のほこらでは「ブフーの杖」が大量に手に入る。相手が強いと感じたときには惜しまずに使おう。

食神のほこら [1～7F]

食神のほこらの序盤戦は、このダンジョンの特徴をつかむ場所と言える。とりあえずは、「ブフーの包丁」でモンスターと適当に戦っていれば、いくつかの肉が入手できるので、実際に食べて使ってみよう。特技が使えるようになるモンスターの肉は、シレンに食べさせたり、実際にモンスターに使用することで、どのような効果が現われるのかを確かめておこう。また、モンスターに頻繁に変身すれば、肉も食べたことになり満腹度も回復するので一石二鳥だ。ダンジョン内では盾の拾得が難しいので、お店で見つけた場合はいくつかの道具を処分してでも手に入れたほうがいい。

「ブフーの包丁」は一定の確率でモンスターを肉に変える便利な武器。戦闘をくり返して食材を入手しよう。

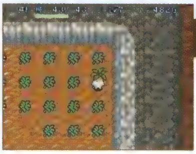
落ちている盾が少ないダンジョンなので、店で見つけたときは、肉を売ってでも入手したほうがいい。

モンスター対処法

ある程度戦闘をしておかないと、経験値が獲得できず必然的に低いレベルのまま旅を続けなければならなくなる。とおせんりゅう、ヤミウッチーなどの直接攻撃をメインに戦ってくるモンスターは、経験値稼ぎのためにもなるべく特殊なことをしないで直接攻撃でたおしたい。ちなみに、おばけ大根は、「ブフーの杖」で肉にして変身すると、草を投げる特技で多くの「毒草」を入手できて重宝する。

要注意モンスター

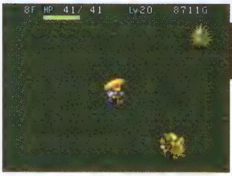
- おばけ大根
- ヤミウッチー
- とおせんりゅう



おばけ大根が特技を使ってくるまえに魔法弾で肉に変えてしまえば、その肉で変身して「毒草」を使い放題だ。

食神のほこら [8～16F]

　このあたりまで進んでくれば、ダンジョンの特徴もある程度つかめてきたはず。8Fからは出現するモンスターの種類も一新されるので、より慎重に行動しよう。シレンのレベルが低くて敵が強いと感じた場合は、これまでの階層で入手した肉を敵に投げ、戦いやすい相手にしてからたおしてもいい。この方法で少しレベルを上げてから、直接攻撃もおりまぜて敵と戦っていこう。コドモ戦車もしくはちびタンクの肉をこの階層で入手しておくと、飛び道具が使えて、矢の入手も容易になるため便利だ。この16Fを突破すれば、ナオキ救出の旅もいよいよ中盤戦。シレンに、食神ブフーのご加護があらんことを……。



8Fに進むと出現するモンスターが一新される。これまで以上にてごわい敵がシレンに襲いかかってくる。

ちびタンクを肉に変えれば、変身することで矢が撃てるようになる。遠距離攻撃は、後半戦でも有効な攻撃法だ。

モンスター対処法

ノロージョに道具を呪われてしまっても、「ノロージョの肉」を食べれば呪いは解ける。この肉には「おはらいの巻物」と違って所持するすべての道具の呪いを解除する効果があるので、壺の中に呪われた道具がある場合は外に出してから食べよう。また、くねくねハニーのドレイン攻撃を防ぐ手立てを持たない場合は、遠距離から肉に変えたほうが安全だ。レベルダウンは極力避けたい。

要注意モンスター

くねくねハニー	ノロージョ
ちびタンク	めまわし大根

ノロージョに呪われた道具を「ノロージョの肉」を食べて解除する。"毒をもって毒を制す"といったところか。

風来人備忘録 変身後の行動をむだにしない

シレンがモンスターの肉を食べたターンは、向いている方向に特技（特技を持たないモンスターは直接攻撃）を使用する。空振りするのはもったいないので、なるべくモンスターの隣りで食べて、この特性を活用したい。ちびタンクの矢も、食べたターンに発射されるので、シレンが向いている方向に気を配ろう。間違っても仲間のほうを向いて使わないように。なお、敵にモンスターの肉を投げた場合は、同じターンで敵が特技を使うことはないので覚えておこう。

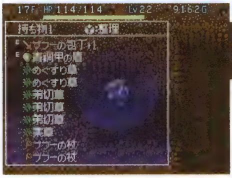
せっかく一緒にやってきたのに、兄の手で引導を渡してしまうなんて。

肉は食べたと同時に特技が発動する。特技がない場合は、直接攻撃に。

食神のほこら　[17～25F]

　肉を食べながらの旅なので、シレンの満腹度に関してはあまり心配のないダンジョンだが、肉では回復量が少ないため、面倒に感じることがあるかもしれない。そんなときは、17Fから出現するマスターチキンに攻撃を加えて、チキンに変身させた上で「ブフーの杖」で攻撃し、「チキンの肉」を入手しよう。「チキンの肉」ならば、ひとつ食べただけで満腹度が100回復するので便利だ。行動速度は「倍速」だが戦闘能力は皆無に等しいモンスターなので、近くに敵がいないときを見計らって肉を食べよう。また、17Fから道具に擬態したンドゥルーが出現する。念のためピンチのときに道具を使用するのは控えよう。

「チキンの肉」はとても腹持ちがいい。食べれば満腹度が100回復するので、できれば複数持ち歩きたい。



「背中の壺」が出現しないダンジョンなので、回復系の道具は貴重。擬態モンスターでないことを祈ろう。

モンスター対処法

8～16Fと同じように、特技を持ったモンスターが多く登場する。シレンが隣接した状態で戦うと危険なスーパーゲイズ、カエンポフなどのモンスターは、無理をせずに「ブフーの杖」で肉に変えてしまうほうがいい。ノロージョの姉は特技でシレンの道具を使えなくさせる強敵。肉にして食べれば呪いの解除が可能だが、「保存の壺」に杖を入れていると壺ごと呪われて、中の杖が使えなくなることも。最低でも1個は外に出しておこう。

要注意モンスター

カエンポフ	スーパーゲイズ
ガンコ戦車	ノロージョの姉

ガンコ戦車は爆風で敵を巻き込むとレベルアップしてしまう。強敵のイッテツ戦車とやりあうのは危険だ。

召喚はレベルアップのもと

食神のほこらには「背中の壺」が出現しないため、「押す」と表示される壺は「魔物のるつぼ」もしくは「トドの壺」のどちらかということになる。どちらの壺も投げて割ると「混乱」状態のモンスターが飛び出してくるので、シレンの直接攻撃でたおしてしまおう。他の場所に逃げられないようなせまい部屋で割れば、比較的安全にレベルアップができる。壺の種類がわかったら忘れないように名前を付けておこう。また、この方法より少しリスキーだが、「シューベルの肉」を使ってモンスターを呼び出してもシレンのレベル上げに役立つ。

「混乱」状態のモンスターならば、複数を相手にしても問題ない。状態変化が回復しないうちにたおそう。

シューベルの特技でモンスターを召喚するときは、近くに敵がいないことを確認してから使うほうが無難だ。

食神のほこら ［26～99F］

ここから先のフロアには、ナオキが出現する可能性がある。彼に話しかければクリアとなるが、無視してその先のフロアを目指し、自分の限界に挑戦してもいいだろう。ただし、この先のフロアには、想像を絶する恐ろしいモンスターが数多く潜んでいるので、相当の覚悟が必要になる。なお、ナオキは「大型地雷のワナ」やガンコ戦車の砲弾の爆風、コドモ戦車の矢などでたおれてしまうこともある。この場合、そのフロアからナオキは消えてしまうが、次のフロアでは復活しているのでその点では安心だ。ちなみに最深部の99Fに到達しても、これといった特典はない。あえて言えば友達に自慢できるぐらいか。

再会を喜ぶヒマもなく、足元で大型地雷が爆発。つぎのフロアでは、武器を振ってワナの有無を確認しよう。

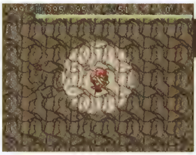
もちろん、深い階層までナオキが出現しないこともありうる。そんなときは自分の運のなさをなげこう。

モンスター対処法

ナオキと会話をすればクリアとなるダンジョンなので、このあたりの階層でムリに戦う必要はない。地上に戻るまえに、ドラゴン、タイガーウホホ、デブーチョなど、特技が使用できるモンスターの肉を仕入れておこう。渓谷の宿場に持って帰って、道具の持ち込みが可能なダンジョンで使用すれば、戦いを有利に進めることもできるのだ。また、泥棒用の道具として、倍速で壁抜けが可能な「死神の肉」を集めておくのもいいだろう。

要注意モンスター

死神	デブーチョ
タイガーウホホ	ドラゴン



「死神の肉」を食べると倍速で壁抜けができるようになる。この道具があれば店で泥棒をやり放題だ。

ナオキ発見

ようやく26F以降のフロアにたどり着いたシレンは、ダンジョン内で無事にナオキを発見する。どうやら自分の意思でここに残っていたようで、身の危険などは感じていないようだ。珍しい食材の宝庫である食神のほこらに興味津々のナオキは、もう少し探索を続けたいようなので、プレゼントされる「正面戦士の肉」を受け取ったらさきに地上へと戻ろう。最後に余談だが、ナオキを探す途中でシレンは正面戦士と一度も遭遇していない。珍しいとはいっていたが、ナオキはこの肉をどこで大量に入手したのだろうか？

「正面戦士の肉」は、食神のほこらでナオキに会うたびにもらえる。この肉がよっぽど気に入ったようだ。

凶暴なモンスターの中でも平然としているナオキ。まわりのモンスターが食材に見えているのかもしれない。

掛軸裏の洞窟

ガイバラ邸の掛軸の裏に隠されたダンジョン。この洞窟は「ワナ道」と呼ばれる護身術で探索する必要があるらしい。ワナを利用してモンスターをたおす快感は、他のダンジョンでは味わえない！

階層	99F
仲間	連れていける
道具	持ち込めない
レベル	継続する

掛軸裏の洞窟に入るには

掛軸裏の洞窟を楽しむには、テーブルマウンテンの頂上で魔蝕虫をたおし、黄金のコンドルを助け出しておく必要がある。さらに、ナオキ（山頂料理「がけっぷち」）のイベントと、ガイバラの「合成の壺」イベントを終了させれば、ガイバラ邸にいるサルヤマから掛軸裏の洞窟の情報が聞ける。この後、このダンジョンに入れるようになる。

ダンジョン解放条件

1. 黄金のコンドルを助け出している
2. 山頂料理「がけっぷち」を再建し、ガイバライベントを終了している
3. 渓谷の宿屋にいるガイバラの四番弟子に話しかける。
4. 1、2を満たした上で、山頂の町のガイバラの屋敷に行く

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
カタナ	○	○	○
こん棒	○	○	○
つるはし	○	×	○
どうたぬき	○	○	○
長巻	○	○	○

【盾】

道具名	床	店	変
金の盾	×	○	○
重装の盾	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○
青銅甲の盾	○	○	○
使い捨ての盾	×	○	○
鉄甲の盾	○	○	○
トドの盾	×	○	○
ドラゴンシールド	×	○	○
バトルカウンター	○	○	○
皮甲の盾	○	○	○
見かけだおしの盾	×	○	○
見切りの盾	×	○	○
木甲の盾	○	○	○

【矢】

道具名	床	店	変
木の矢	○	○	○
銀の矢	×	○	○
鉄の矢	×	○	×

【腕輪】

道具名	床	店	変
ワナ師の腕輪	○	○	○

【おにぎり】

道具名	床	店	変
大きいおにぎり	×	○	×
巨大なおにぎり	×	○	×

【草・種】

道具名	床	店	変
命の草	○	○	○
弟切草	○	○	○
ちからの草	○	○	○
毒消し草	○	○	○
薬草	○	○	○

【巻物】

道具名	床	店	変
あかりの巻物	○	○	○
大部屋の巻物	○	○	○
おはらいの巻物	○	○	○
識別の巻物	○	○	○
自爆の巻物	○	○	○
地の恵みの巻物	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○
メッキの巻物	×	○	×
モンスターハウスの巻物	○	○	○
連鎖の巻物	○	○	○
ワナがけの巻物	○	○	○
ワナの巻物	○	○	○

【杖】

道具名	床	店	変
痛み分けの杖	○	○	○
加速の杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○
ふき飛ばしの杖	○	○	○

表内略号の意味
床＝フロアに落ちている物　店＝店で売っている物　変＝「変化の壺」で出現する物

【壺】			
道具名	床	店	変
背中の壺	○	○	○
変化の壺	○	○	○
保存の壺	○	○	○
やりすごしの壺	○	○	○

【ワナ】	
ワナの種類	出現階層
一方通行のワナ	すべて
大型地雷のワナ	すべて
落し穴のワナ	1～20F、24～40F、46～60F、71～89F
おにぎりのワナ	すべて
回転板のワナ	すべて
カゲぬいのワナ	すべて
木の矢のワナ	すべて
空腹スイッチのワナ	1～20F、24～40F、46～60F、71～89F
警報スイッチのワナ	すべて
幻覚ガスのワナ	すべて
転び石のワナ	すべて
サビのワナ	すべて
召喚スイッチのワナ	すべて
地雷のワナ	すべて
睡眠ガスのワナ	すべて
装備はずしのワナ	すべて
鉄の矢のワナ	すべて
デロデロのワナ	すべて
毒矢のワナ	すべて
鈍足スイッチのワナ	すべて
呪いのワナ	すべて
バネのワナ	すべて
ふき飛ばしのワナ	すべて
丸太のワナ	すべて
落石スイッチのワナ	すべて
罠増えのワナ	4～20F、24～40F、46～60F、71～89F

風来人備忘録 いつも苦しめられているワナを味方に

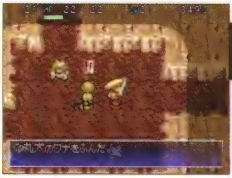
このダンジョンではシレンが常時「ワナ師の腕輪」を装備している。この状態だと、フロア内にあるワナが見えるようになり、さらにモンスターがワナにかかるようになる。ワナは踏ませるだけでなく拾って投げることも可能で、ワナが当たったモンスターには踏んだときと同じ効果が現われる。さらに、モンスターが連続してワナを踏むと「連鎖」になり、その後にたおせば経験値が倍になる特典もあるのだ。

ガイバラの教訓

その1 力だけでは生き残れない。おのれだけに頼らぬこと

その2 「連鎖の巻物」を利用して大量の経験値を稼ぐべし

「ワナ師の腕輪」を装備するとシレンの服の色が赤に変化。これが「ワナ道」の使い手である証だ。



ワナの連鎖に成功すると、その敵に数字が表示される。数字が消えるまえにたおせば経験値アップ。

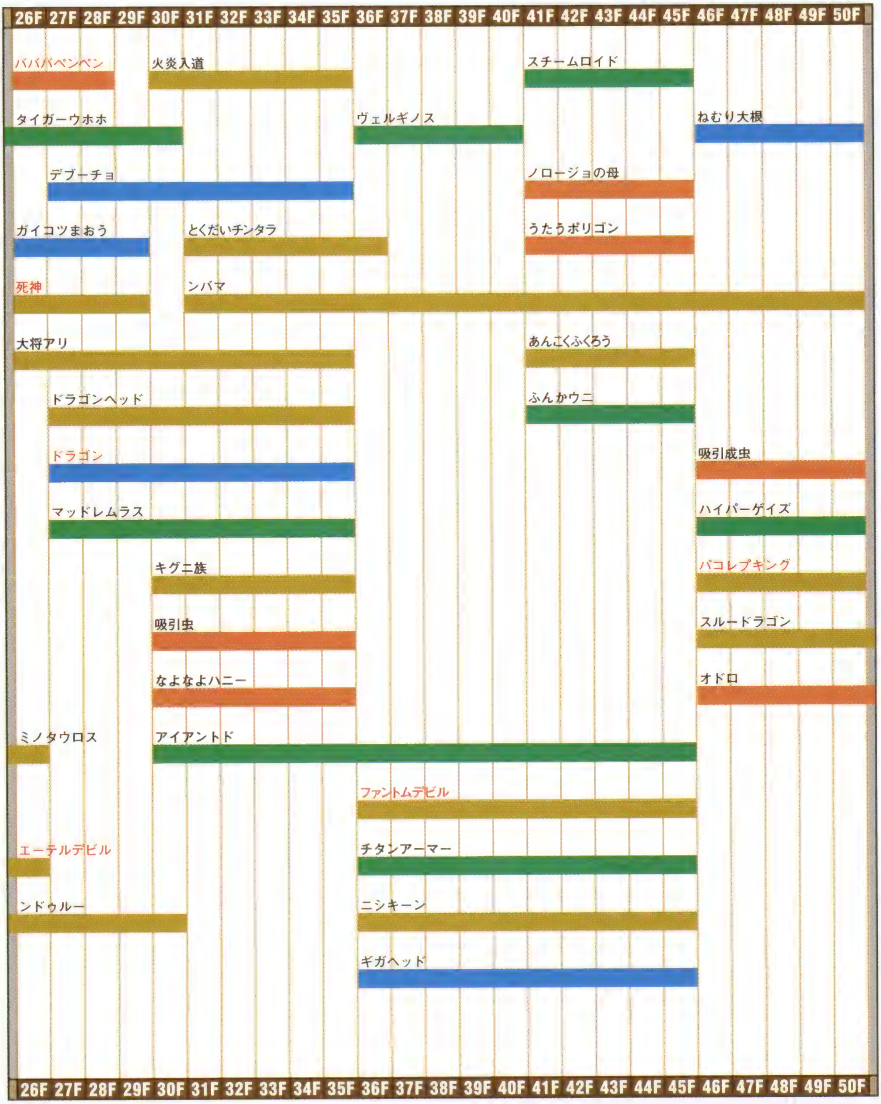
出現モンスター分布図

掛軸裏の洞窟

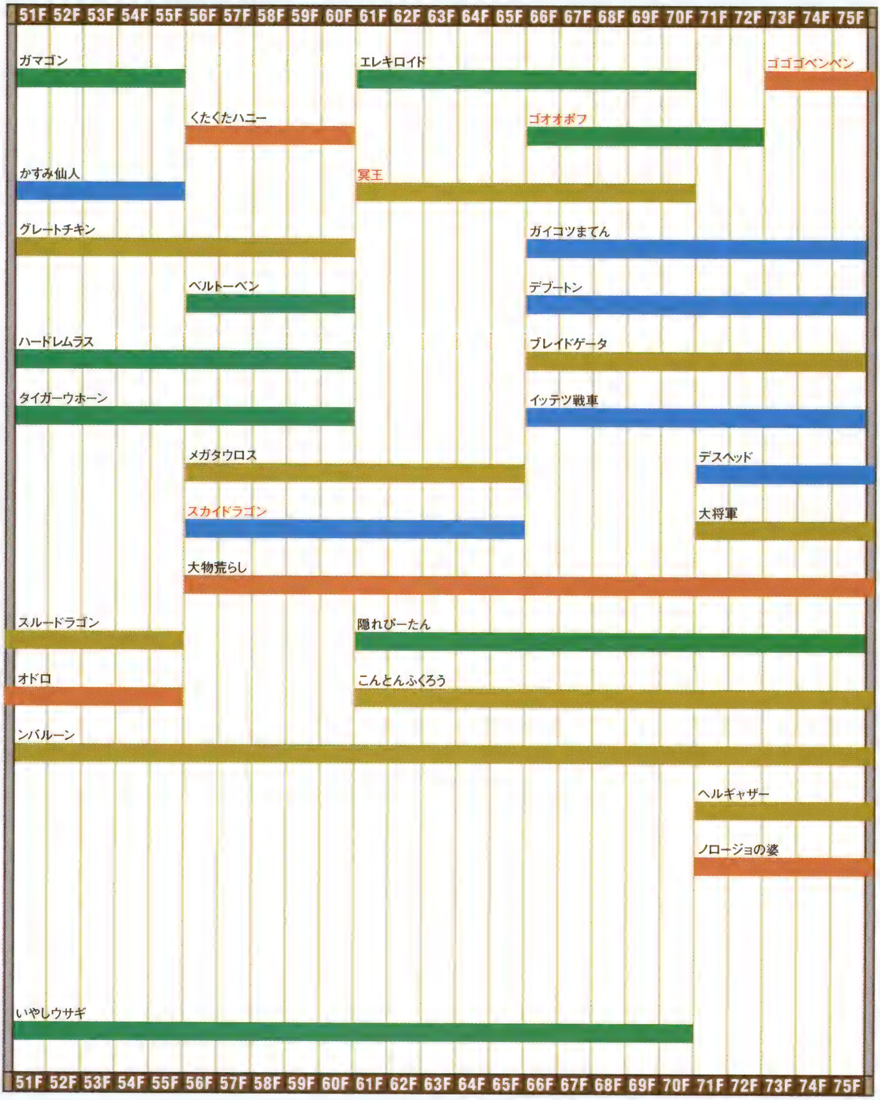
- 黄土色：直接攻撃を得意とするモンスター
- 緑：特技をメインに使ってくるモンスター
- 青：遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 橙：状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字：浮遊系モンスター

モンスター	出現階	色	浮遊系（赤文字）
マムル	1F〜2F	黄土色	
畠荒らし	4F〜6F	橙	
ガマグッチ	8F〜9F	緑	
火炎入道	11F〜13F	黄土色	
サーベルゲータ	15F〜16F	黄土色	
ちびタンク	18F〜20F	青	
ノロージョの姉	22F〜24F	橙	
チンタラ	1F〜3F	黄土色	
アイアンヘッド	5F〜7F	青	
ノロージョ	9F〜11F	橙	
オヤジ戦車	13F〜15F	青	
ホノオポフ	17F〜19F	緑	○
カラクロイド	21F〜23F	緑	
タイガーウホホ	25F	緑	
妖怪にぎり見習い	1F〜5F	黄土色	
ガイコツまどう	7F〜9F	青	
キグニ族	11F〜13F	黄土色	
ガイコツまじん	15F〜17F	青	
ミストノス	19F〜21F	緑	
みの仙人	23F〜25F	青	
おばけ大根	3F〜4F	青	
カラカラペンペン	6F〜8F	橙	○
コドモ戦車	10F〜12F	青	
ゲドロ	14F〜17F	橙	
スーパーゲイズ	19F〜22F	緑	
ハブーン	3F〜4F	黄土色	
死の使い	7F〜9F	黄土色	○
デブータ	11F〜13F	青	
地獄の使者	15F〜17F	黄土色	○
ようまふくろう	19F〜22F	黄土色	
ガマラ	3F〜7F	緑	
ばくだんウニ	10F〜12F	緑	
ドレムラス	14F〜18F	緑	
ガンコ戦車	21F〜24F	青	
ミドロ	4F〜6F	橙	
ゲイズ	8F〜12F	緑	
将軍	15F〜18F	黄土色	
シューベル	21F〜25F	緑	
ヒーポフ	4F〜6F	緑	○
ンドゥバ	8F〜16F	黄土色	
おおチンタラ	18F〜20F	黄土色	
妖怪にぎり親方	22F〜25F	橙	
鬼面武者	5F〜7F	黄土色	
きり仙人	10F〜13F	青	
ギャザー	15F〜18F	黄土色	
メンベルス	21F〜25F	緑	
ぴーたん	5F〜9F	緑	
セルアーマー	12F〜14F	緑	
マスターチキン	17F〜20F	黄土色	
パコレプキーナ	23F〜25F	黄土色	○
ぬすっトド	7F〜9F	緑	
パタパタペンペン	12F〜14F	橙	○
みどりトド	17F〜21F	緑	
おどるポリゴン	23F〜25F	橙	
兵隊アリ	7F〜9F	黄土色	
吸引幼虫	13F〜16F	橙	
飛びぴーたん	21F〜25F	緑	
やみふくろう	7F〜10F	黄土色	
くねくねハニー	13F〜16F	橙	
ミノタウロス	23F〜25F	黄土色	
ちゅうチンタラ	7F〜10F	黄土色	
チェインヘッド	17F〜22F	青	
パコレプキン	10F〜13F	黄土色	○
エーテルデビル	17F〜25F	黄土色	○
マムーン	10F〜13F	黄土色	
ンドゥルー	17F〜25F	黄土色	
逃げピータン	10F〜14F	緑	
いやしウサギ	10F〜15F	緑	

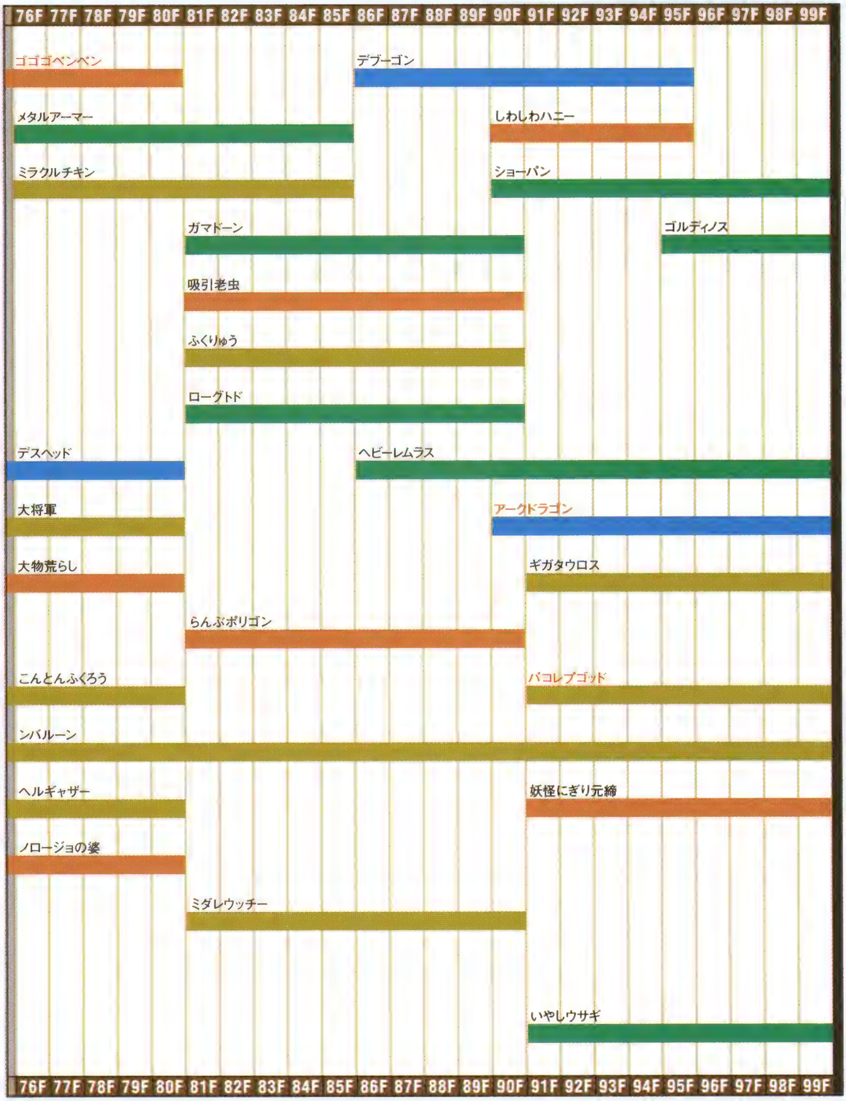
掛軸裏の洞窟　出現モンスター分布図



直接攻撃を得意とするモンスター
特技をメインに使ってくるモンスター
遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
赤文字　浮遊系モンスター



掛軸裏の洞窟　出現モンスター分布図



掛軸裏の洞窟の特徴

最深部は99Fだが、クリアをするだけならば、16F以降のフロアに出現するガイバラに話しかければOK。ただし、ガイバラも食神のほこらのナオキと同様に出現するフロアがランダムなので、さらに深い階層まで行く必要がある場合も多々ある。ダンジョン内に入ると、「ワナ師の腕輪」と「デロデロのワナ」が支給されるので、まずはそれでモンスターとの戦い方を学習しよう。

ちなみに、掛軸裏の洞窟では、5回まで救助の依頼が可能で、特殊なモンスターハウスも出現する。無事にクリアしたときにワナを道具として持っていると、「こわれたワナ」として他の道具とともに地上に持って帰ることができる。

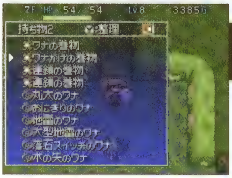
ガイバラは「ワナ道」の達人らしい。元気なじいさんなので、わざわざ助ける必要はないと思うが……。

「こわれたワナ」を使うことはできないが、フェイのところに持っていけば新しい道具と交換してくれる。

掛軸裏の洞窟 [1～15F]

シレンが「ワナ師の腕輪」を装備した状態では、普通に武器や道具でモンスターをたおしても、経験値は1しか獲得できない。つまり、いかにしてモンスターをワナにかけてたおすかが課題となる。比較的モンスターが弱い浅めのフロアで、いろいろと試してみて、自分なりのワナの置き方を研究してみよう。ワナの連鎖パターンを確立できれば、効率よくレベルを上げることができるはずだ。ちなみに、「ワナ道」の天敵になるのが浮遊系モンスター。ワナを踏まないので、ワナを投げないと効果が発動できない。「ワナがけの巻物」を読めば、対応させることも可能だが……。

慣れないうちは、ワナを投げて効果を発動させよう。他の道具と同様に、当たらないこともあるので注意。



「連鎖の巻物」と「ワナがけの巻物」は掛軸裏の洞窟専用の道具。うまく使えば、効率よく経験値が稼げる。

モンスター対処法

通路がひとつしかない部屋にワナを仕掛けて敵を待ち伏せする作戦が有効なので、まずはワナを収集しよう。モンスターに効果のない「警報スイッチのワナ」も連鎖には使えるので忘れずに。また「罠増えのワナ」を見つけたら、とりあえず踏んでワナを増やし、シレンに有利な状況を作り出したい。いったん床に設置したワナの拾い直しはできないので、置く場所の決定は慎重にしよう。

要注意モンスター

- キグニ族
- 地獄の使者

地獄の死者のような浮遊系モンスターには、ワナを投げてから武器で攻撃しよう。無理に連鎖を狙う必要はない。

掛軸裏の洞窟　[16～99F]

16F以降にはガイバラが出現するので、地上に帰りたい場合は話しかけてみよう。階層が進むと、モンスター1匹の経験値も増えてくるので、当然ワナの連鎖による経験値の獲得量も増えてくる。大きな連鎖に成功したときの快感は、掛軸裏の洞窟ならではのものだ。相手の動く方向を指定できる「一方通行のワナ」や「ふき飛ばしのワナ」、数ターン足止めできる「睡眠ガスのワナ」などをうまく連鎖に組み込んでいこう。他のダンジョンでは恐怖の的となるモンスターハウスも、このダンジョンでは意味合いが少し変わってくる。ワナが大量に設置された部屋の中にモンスターがひしめき合う状況は、「ワナ道」の真価を発揮するチャンスだ。

ガイバラにワナを投げても効果は発動。そこでたおれても、シレンがつぎのフロアに移動すれば復活する。

モンスターを眠らせる「睡眠ガスのワナ」は連鎖に組み込みやすい。上手に使って連鎖の数を伸ばそう。

モンスター対処法

後半のフロアでも前ページで紹介した待ち伏せ作戦は有効だ。通路の出口にワナを設置しておけば、シレンに近づいてくるモンスターにワナを踏ませることができる。そこからさらに別のワナを投げて、敵をたおしていこう。食料に不安がある場合は、マスターチキンをチキンにした上で、爆風を巻き起こす「地雷のワナ」か「大型地雷のワナ」を投げつけよう。こんがり焼けた「チキンの肉」を食べれば、満腹度を100回復できる。

要注意モンスター

将軍	ホノオポフ
スーパーゲイズ	マスターチキン

スーパーゲイズの催眠術には注意したい。せっかく集めた道具を適当に使わされては、今後の戦いにひびく。

ガイバラ発見

サルヤマが心配していたので、ダンジョン内までようすを見にきたが、やはり取り越し苦労だった。フロアに立っているガイバラは、明らかに付近のモンスターよりも攻撃的なオーラを発散している。シレンが話しかけると、得意の連続壺投げ割りを見せられたあとで、「うっぷんばらしの壺」がもらえる。ガイバラはまだ帰るつもりはないようなので、さきに屋外へ脱出させてもらおう。ことの顛末をガイバラ邸にいるサルヤマに伝えると、明らかな動揺を見せる。彼がガイバラに受ける仕打ちを想像すると、ちょっと気の毒だ。

さすが人間国宝。「ワナ道」の腕も一流のようだ。掛軸裏の洞窟は彼にとっては庭程度のものなのだろう。

「うっぷんばらしの壺」は会いに行くたびにもらえる。意地でもガイバラ邸に帰る気はないようだ……。

フェイの最終問題

フェイのダンジョン館に現われた追加ダンジョン。落ちている道具はすべて未識別状態で、シレンにマイナスの効果を及ぼすものも多い。最下層を抜けると地球の裏側に通じていると噂されている。

階層	99F
仲間	連れていけない
道具	持ち込めない
レベル	継続しない

フェイの最終問題に入るには

食神のほこらと掛軸裏の洞窟の両方に入ったことがあり(クリアの必要はなし)、渓谷の宿場のフェイと会話をして1回以上冒険をやり直していることが第1条件。その上でフェイの問題を全問クリアすれば、フェイとの会話のあとに入れるようになる。なお、解放後はフェイに話しかけなくても直接入り口から入れるようになる。

ダンジョン解放条件

1 フェイの問題を全問クリアしている

2 食神のほこらと掛軸裏の洞窟に入ったことがあり、なおかつ渓谷の宿場にいるフェイに話しかけて1回以上冒険をやり直している

3 1、2を満たした上で、渓谷の宿場にいるフェイに話しかける

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
カタナ	○	○	○
金の剣	○	○	○
剛剣マンジカブラ	○	○	○
こん棒	○	○	○
斬空剣	○	○	○
成仏の鎌	○	○	○
使い捨ての剣	×	○	×
つるはし	○	×	○
どうたぬき	○	○	○
ドラゴンキラー	○	○	○
ドレインバスター	○	○	○
長巻	○	○	○
一ツ目殺し	○	○	○
ブフーの包丁	×	○	×
三日月刀	○	○	○
妖刀かまいたち	○	○	○

【盾】

道具名	床	店	変
金の盾	○	○	○
重装の盾	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○
青銅甲の盾	○	○	○
使い捨ての盾	×	○	×
鉄甲の盾	○	○	○
トドの盾	○	○	○
ドラゴンシールド	○	○	○
バトルカウンター	○	○	○
皮甲の盾	○	○	○
風魔の盾	○	○	○
見かけだおしの盾	○	○	○
見切りの盾	○	○	○
木甲の盾	○	○	○

【矢】

道具名	床	店	変
木の矢	○	○	○
銀の矢	×	○	×
鉄の矢	×	○	×

【腕輪】

道具名	床	店	変
遠投の腕輪	○	○	○
会心の腕輪	○	○	○
回復の腕輪	○	○	○
混乱よけの腕輪	○	○	○
サビよけの腕輪	○	○	○
しあわせの腕輪	○	○	○
識別の腕輪	×	○	×
たれ流しの腕輪	○	○	○
通過の腕輪	○	○	○
痛恨の腕輪	○	○	○
透視の腕輪	○	○	○
毒よけの腕輪	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○
値切りの腕輪	○	○	○
眠りよけの腕輪	○	○	○
ワナ師の腕輪	×	○	×

【おにぎり】

道具名	床	店	変
大きいおにぎり	○	○	○
おにぎり	○	×	○
巨大なおにぎり	○	○	×
特製おにぎり	×	○	×

表内略号の意味
床=フロアに落ちている物　店=店で売っている物
変=「変化の壺」で出現する物

【草・種】			
道具名	床	店	変
胃拡張の種	○	○	○
胃縮小の種	○	○	○
命の草	○	○	○
弟切草	○	○	○
消え去り草	×	○	×
キグニ族の種	○	○	○
くねくね草	○	○	○
混乱草	○	○	○
しあわせ草	×	○	×
睡眠草	○	○	○
ちからの草	○	○	○
超不幸の種	×	○	×
天使の種	×	○	×
毒消し草	○	○	○
毒草	○	○	○
不幸の種	×	○	×
復活の草	○	○	○
無敵草	○	○	○
めぐすり草	○	○	○
物忘れの草	×	○	×
薬草	○	○	○

【巻物】			
道具名	床	店	変
大部屋の巻物	○	○	○
おにぎりの巻物	○	○	○
おはらいの巻物	○	○	○
くちなしの巻物	○	×	○
困った時の巻物	○	○	○
混乱の巻物	○	×	×
ジェノサイドの巻物	×	○	○
識別の巻物	○	○	○
自爆の巻物	○	○	○
真空斬りの巻物	○	×	×
吸い出しの巻物	○	○	○
地の恵みの巻物	○	○	○
敵加速の巻物	○	×	○
天の恵みの巻物	○	○	○
白紙の巻物	○	○	○
バクスイの巻物	○	×	×
パワーアップの巻物	○	○	○
拾えずの巻物	○	×	○
迷子の巻物	○	×	○
メッキの巻物	×	○	×
モンスターハウスの巻物	○	○	○
ワナの巻物	○	○	○

【杖】			
道具名	床	店	変
痛み分けの杖	○	○	○
一時しのぎの杖	○	○	○
回復の杖	○	○	○
加速の杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○
しあわせの杖	○	○	○
鈍足の杖	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○
封印の杖	○	○	○
ふき飛ばしの杖	○	○	○
不幸の杖	○	○	○
ブフーの杖	○	○	○
身がわりの杖	○	○	○
雷光の杖	○	○	○

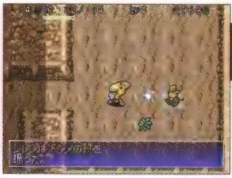
風来人備忘録 道具の識別が攻略のカギを握る

フェイの最終問題でもっとも大事なのは、未識別の道具の判別方法。たいていの草と巻物は使ったり、飲んでみるまで効果はわからないが、それ以外のものはある程度予想することができる(詳細はP32参照)。自分で判別をした道具には、他の道具と混同しないように名前を付けておこう。また、巻物は一度読むとつぎからは識別された状態で拾えるようになる。マイナス効果の物も多いので、その被害を考えて探索が終了したフロアの階段の上で読むようにしたい。仮に「モンスターハウスの巻物」であっても、これならばつぎのフロアに逃げられる。

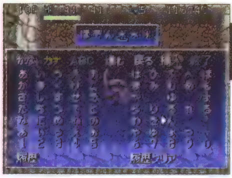
フェイの教訓

その1 巻物を読むときには最悪の状況を考え、階段に乗った状態で読むアル

その2 「識別の巻物」は、「識別の壺」に入らない壺に使うといいアル



杖はモンスターに振ることでほぼ判別できる。さすがに魔法弾の残り回数まではわからないが。



自分で付けた名前は履歴に蓄積されていく。この機能を使えば、道具のリネーム作業がかなり楽。

すべての部屋を調べたあとならば、「拾えずの巻物」を読んでも、被害は最小限に抑えられる。

【壺】

道具名	床	店	変
アホくさい壺	○	○	○
うっぷんばらしの壺	○	○	○
ガイバラの壺	○	○	○
強化の壺	○	○	○
合成の壺	○	○	○
識別の壺	○	○	○
弱化の壺	○	○	○
背中の壺	○	○	○
倉庫の壺	○	×	○
底ぬけの壺	○	×	○
トドの壺	○	×	○
変化の壺	○	○	○
保存の壺	○	○	○
魔物のるつぼ	○	○	○
やりすごしの壺	○	○	○
割れない壺	○	○	○

【肉】

道具名	床	店	変
アイアンヘッドの肉	×	○	×
あなぐらマムルの肉	×	○	×
ガイコツまおうの肉	×	○	×
ガイコツまじんの肉	×	○	×
ガイコツまどうの肉	×	○	×
かすみ仙人の肉	×	○	×
ガマグッチの肉	×	○	×
ガマゴンの肉	×	○	×
ガマラの肉	×	○	×
ギガヘッドの肉	×	○	×
鬼面武者の肉	×	○	×
ギャザーの肉	×	○	×
吸引成虫の肉	×	○	×
吸引虫の肉	×	○	×
吸引幼虫の肉	×	○	×
キラーギャザーの肉	×	○	×
きり仙人の肉	×	○	×
クロスボウヤーの肉	×	○	×
クロムアーマーの肉	×	○	×
ゲイズの肉	×	○	×
ゲドロの肉	×	○	×
コドモ戦車の肉	×	○	×
サーベルゲータの肉	×	○	×
地獄の使者の肉	×	○	×
死神の肉	×	○	×
死の使いの肉	×	○	×
将軍の肉	×	○	×
スーパーゲイズの肉	×	○	×
セルアーマーの肉	×	○	×
タイガーウッホの肉	×	○	×
タイガーウホホの肉	×	○	×
大将アリの肉	×	○	×
隊長アリの肉	×	○	×
タウロスの肉	×	○	×
チェインヘッドの肉	×	○	×
壺荒らしの肉	×	○	×
デブータの肉	×	○	×
デブーチョの肉	×	○	×
とおせんりゅうの肉	×	○	×
飛びぴーたんの肉	×	○	×
ドラゴンヘッドの肉	×	○	×
ナイフゲータの肉	×	○	×
逃げピータンの肉	×	○	×
ハイパーゲイズの肉	×	○	×
パコレプキーナの肉	×	○	×
パコレプキンの肉	×	○	×
畠荒らしの肉	×	○	×
ハブーンの肉	×	○	×
はんにゃ武者の肉	×	○	×
ぴーたんの肉	×	○	×
フイウッチーの肉	×	○	×
兵隊アリの肉	×	○	×
ボウヤーの肉	×	○	×
マスターチキンの肉	×	○	×
マムーンの肉	×	○	×
マムルの肉	×	○	×
ミドロの肉	×	○	×
みの仙人の肉	×	○	×
ミノタウロスの肉	×	○	×
物荒らしの肉	×	○	×
ヤミウッチーの肉	×	○	×
やみふくろうの肉	×	○	×
妖怪にぎり親方の肉	×	○	×
妖怪にぎり変化の肉	×	○	×
妖怪にぎり見習いの肉	×	○	×
ようまふくろうの肉	×	○	×

【ワナ】

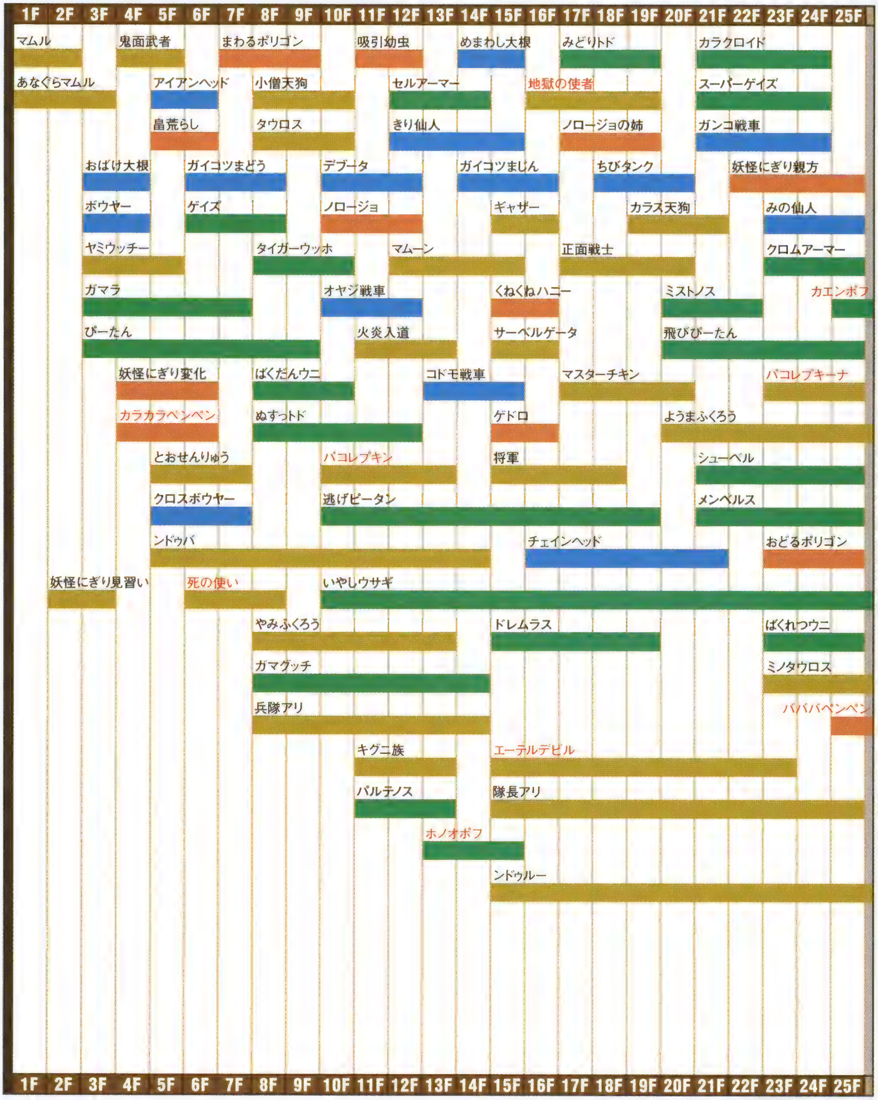
ワナの種類	出現階層
大型地雷のワナ	すべて
落し穴のワナ	すべて
おにぎりのワナ	すべて
階段のワナ	90～99F
回転板のワナ	すべて
カゲぬいのワナ	すべて
木の矢のワナ	1～5F
空腹スイッチのワナ	すべて
警報スイッチのワナ	すべて
幻覚ガスのワナ	すべて
転び石のワナ	すべて
サビのワナ	6～99F
召喚スイッチのワナ	すべて
地雷のワナ	すべて
睡眠ガスのワナ	すべて
装備はずしのワナ	すべて
鉄の矢のワナ	1～5F
デロデロのワナ	6～99F
毒矢のワナ	すべて
鈍足スイッチのワナ	すべて
呪いのワナ	すべて
バネのワナ	すべて
丸太のワナ	すべて
落石スイッチのワナ	11～99F
罠増えのワナ	すべて

表内略号の意味
床＝フロアに落ちている物
店＝店で売っている物
変＝「変化の壺」で出現する物

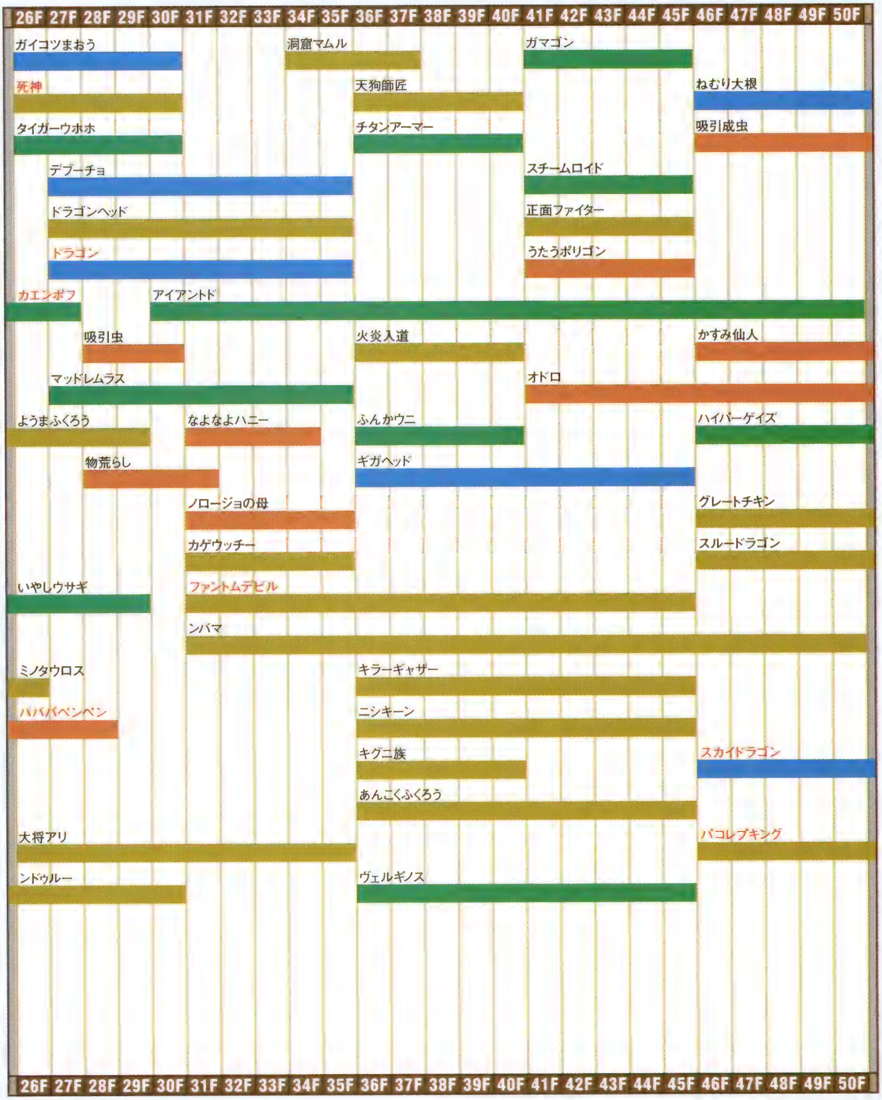
出 現 モ ン ス タ ー 分 布 図

フェイの最終問題

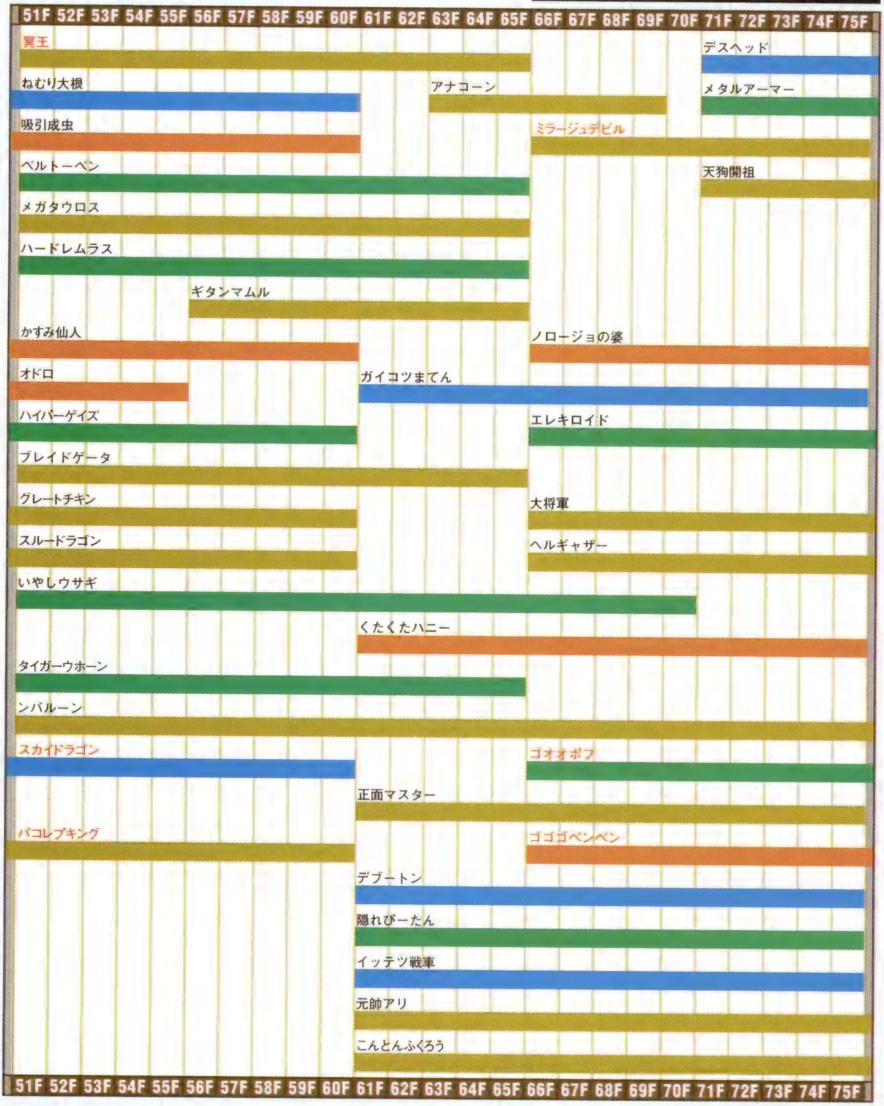
- 直接攻撃を得意とするモンスター
- 特技をメインに使ってくるモンスター
- 遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字 浮遊系モンスター



直接攻撃を得意とするモンスター
特技をメインに使ってくるモンスター
遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
赤文字 浮遊系モンスター

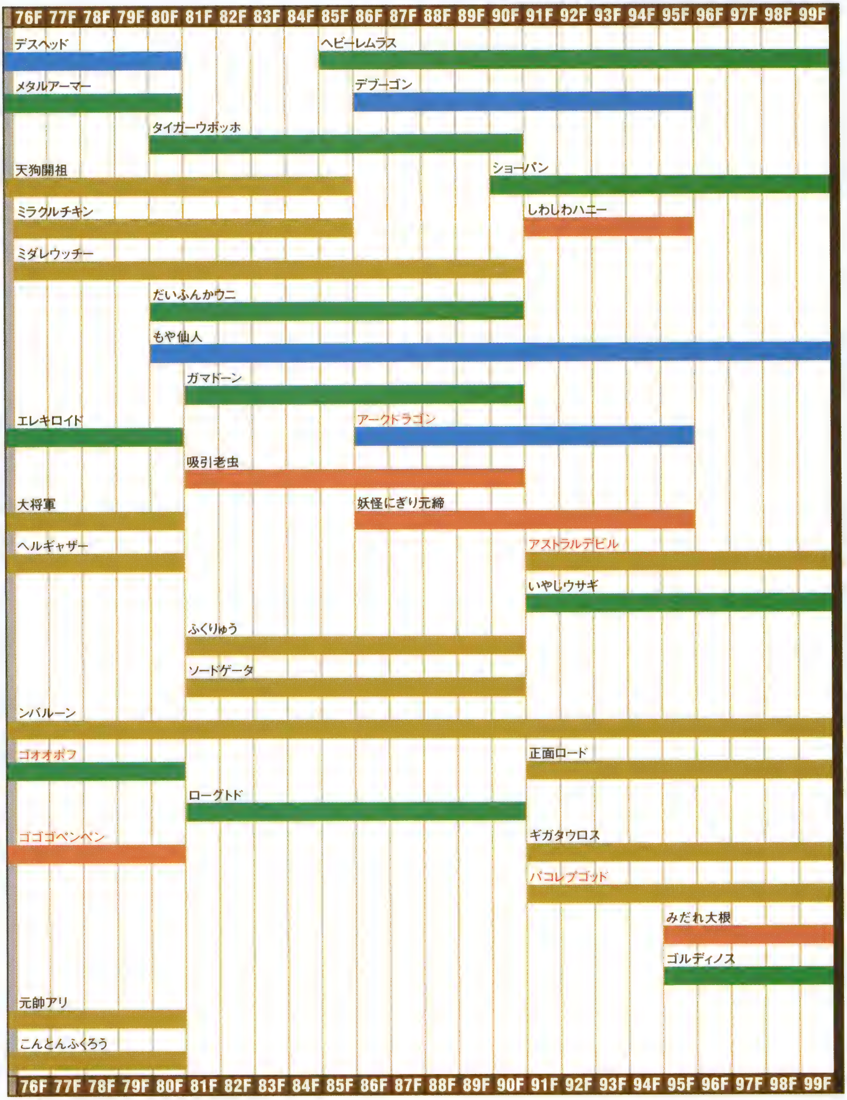


フェイの最終問題　出現モンスター分布図



直接攻撃を得意とするモンスター
特技をメインに使ってくるモンスター
遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
赤文字 浮遊系モンスター

フェイの最終問題　出現モンスター分布図



フェイの最終問題の特徴

特殊モンスターハウスが出現するダンジョンで、ほとんどすべての道具が未識別の状態で登場するのがやっかいだ。最高３回まで救助依頼できるが、救助支援道具の添付をすることはできない。また、他のダンジョンで鍛えた道具を持ち込めないため、中で入手した道具のみで戦わねばならない。プレイヤーがいままで蓄積してきた経験と知恵がここで試されることだろう。

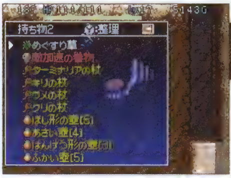
こばみ谷にあるダンジョンでは、もっとも難易度の高いダンジョンとして知られ、最深部の99Fに出現する階段を降りると地球の裏側に到着する。地球の裏側にはフェイの家族が住んでいて、その他にもシレンの到着を待っている者が……。

道具を持ち込めないため、落ちている道具の良し悪しで運命が左右される、運の要素が強いダンジョン。

シレンが渓谷の宿場に無事戻ることができたならば、フェイに家族と会ったことを伝えてあげよう。

フェイの最終問題 [1～30F]

普通のダンジョンであれば30Fまではかなり深く感じるかもしれないが、フェイの最終問題では序盤に位置する階層。ここまでに、杖や壺、巻物などはひととおり使ってみて、ある程度の道具の自己判別は済ませておきたい。「天の恵みの巻物」「地の恵みの巻物」などの装備品を強化する道具は、温存していても仕方がないので、使えるときに使い切ってしまおう。そうすれば、シレンが余力を残したままたおれてしまうような愚行を犯さないで済む。なお、31Fからの中盤戦はこれまで以上にきびしい戦いが待ち受けている。覚悟を決めて、つぎのフロアへ踏み出そう。



未識別の道具が多い状態で、先に進むのは危険。効果のわからない道具は、なるべく少なくしておきたい。

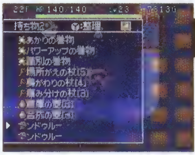
道具をたくさん持ったままたおれてしまうと悔いが残る。つねに最善の行動を考えてプレイをしていきたい。

モンスター対処法

道具を消滅させたり装備品の能力を下げるモンスターと戦うときには、十分な注意が必要。矢と杖を使って、シレンに隣接されるまえにたおそう。道具に擬態したモンスターも出現するので、フロアを移動したときには道具のチェックも忘れずに。正体が判明したモンスターは、投げるを選んで外に出して直接攻撃でたおす。数に限りがある道具欄をいつまでもモンスターに占拠される余裕はない。

要注意モンスター

カラカラペンペン	ドラゴン
ゲドロ	ンドゥルー



ンドゥルーは腕輪などの貴重品に化けていることが多い。装備したり、使おうとするとその正体を現わす。

フェイの最終問題　[31～60F]

フェイの最終問題は30Fあたりがひとつめの山場で、そこを突破するとスムーズに60Fぐらいまで到達できることも多い。中盤以降は落ちている道具の数も減ってくるので、フロア全体をしらみつぶしに探索するような行動は避けたほうがいい。適度にモンスターと戦闘をしつつ、つぎのフロアに移動していけば、ターン数も激減してシレンが腹ペコでたおれる可能性も低くなるはずだ。ここまで順調に進んできた人ならば、61Fに足を踏み入れるころには、シレンのレベルは40以上になっているはず。ここから先は、戦って勝つことよりも、逃げることを念頭に置いて行動するように心がけよう。

「透視の腕輪」があれば、敵の動きを察知できてむだな戦闘を回避できる。道具の場所がわかるのも大きい。

シレンのレベルが高いに越したことはないが、所持する道具と相談しながら、敵を選んで戦っていこう。

モンスター対処法

シレンの満腹度を減少させるうたうポリゴンは、正面からは戦いたくない相手。「かなしばりの杖」を使ってやりすごそう。ただし、「封印の杖」を持っている場合は、うたうポリゴンやなよなよハニーは戦いやすい相手に変わる。どちらも攻撃力は低いので、特技を「封印」してしまえば怖くはなくなるわけだ。スカイドラゴンはまともに相手をする必要はない。「ドラゴンシールド」と「ドラゴンキラー」があるならば別だが……。

要注意モンスター

うたうポリゴン	なよなよハニー
スカイドラゴン	冥王

冥王の存在もかなりの脅威。幽霊系モンスターに効果のある「成仏の鎌」や「回復の杖」で撃退しよう。

「識別の腕輪」と「ワナ師の腕輪」

「識別の腕輪」と「ワナ師の腕輪」は、ダンジョン内にある店だけで売られていることがある貴重な道具だ。どちらも見つけた場合は購入しておきたい。「ワナ師の腕輪」は、後半のフロアでシレンが装備していると探索が非常に楽になる。やはり、ワナを無効化できるということが大きなアドバンテージとなるのだ。「識別の腕輪」は装備していると拾った道具の識別が可能になる。早い段階で購入することができればダンジョン攻略を有利に進められるが、ある程度道具の識別が完了している後半戦では、利用する頻度は下がってしまうだろう。

店で「識別の腕輪」か「ワナ師の腕輪」を見つけたら即購入。お金がない場合は泥棒してでも入手すべきだ。

泥棒をする場合は「トドの壺」が役立つ。店の外から盗んでしまえば、泥棒扱いされることもない。

フェイの最終問題 ［61～99F］

フェイの最終問題もいよいよ後半戦。ここまできたら、モンスターとの戦闘の回数を極力減らし、フロア内で階段を見つけたら即座に降りるようにして先を急ごう。90Fからは、フロア上に「階段のワナ」が設置される。階段とまったく同じ形をしたこのワナは、踏んでしまうと他のワナに変化する仕組みになっている。「階段のワナ」だけは、攻撃を当てても正体を見破れないが、「めぐすり草」を飲めばニセの階段は消える。その他に、「一時しのぎの杖」でモンスターを本物の階段の上に飛ばす方法でも見極めは可能だが、もっと確実なのは、入手困難な「ワナ師の腕輪」を装備してすべてのワナを無効化することだ。

階段のワナは90～99Fだけに出現する。階段だと思って上に乗ってしまうと、ひどい目に遭わされる。

「一時しのぎの杖」でモンスターを本物の階段の上に飛ばしておけば、ニセの階段を踏まずに済むのだ。

モンスター対処法

61Fから出現するモンスターは、どれも強敵なので、すべてのモンスターに注意する必要がある。最良の対処法は、恰好悪いが相手をせずに逃げてしまうこと。部屋全体のモンスターに効果のある「バクスイの巻物」や「混乱の巻物」を利用してから階段へと急ごう。「かなしばりの杖」を振って、シレンを追ってくる敵を止めてもいい。せまい通路で「かなしばり」状態にしてしまえば、他のモンスターもシレンを追ってこれなくなる。

要注意モンスター

アークドラゴン	ゴゴゴペンペン
イッテツ戦車	タイガーウホッホ

「ジェノサイドの巻物」を投げて、戦いたくないモンスターを出現できないようにするのもいいだろう。

地球の裏側

長かったフェイの最終問題も、99Fでようやく最後の階層になる。最後の階段を降りると、突然視界が開ける。ついに地球の裏側に到達したようだ。地球の裏側には他のダンジョンのようにボスキャラクターなどは存在しないので、そこに住む人たちと会話をしたら、階段を使って渓谷の宿場に戻ろう。地球の裏側では、ある不思議な生物と対面できるのだが、ここで正体を明かすことはできない。シレンにとっては非常に有益になるものらしいのだが、そのあたりは、実際にプレイをして自分の目で確かめてほしい。

地球の裏側にはフェイの家族が暮らしていた。地変学者のフェイは、家族にとって自慢の存在のようだ。

ここでは人以外にモンスターも普通に暮らしている。人間との共存も、とりあえずうまくはいっているようだ。

儀式の洞窟

階層	30F
仲間	連れていける
道具	持ち込める
レベル	継続する

奇岩谷から進入できる追加ダンジョン。キグニ族と火炎入道が数多く出現し、数十年に一度人間を集めて何かの儀式を行なっているらしい。キグニ族の王は強力な装備品を持っているという噂もある。

儀式の洞窟に入るには

奇岩谷で起こる「聞き耳のサブ」のイベントを発生させ、そのあと冒険をやり直すと渓谷の宿場に飛脚が現われる。飛脚の話では、奇岩谷から人の気配が消えてしまったらしい。さっそくシレンが奇岩谷に出向いてみると、確かに人の気配がしない。そこで、唯一村内に残っていた犬に話しかけてみると、儀式の洞窟の入り口が発見できる

ダンジョン解放条件

1 黄金のコンドルを救出している。

2 迷子のスララを奇岩谷まで送り届けている

3 奇岩谷の左上にある民家の女性と、その民家を調べている聞き耳のサブと話をしている。

4 1、2、3を満たして冒険をやり直すと渓谷の宿場に出現する飛脚と話し、その後奇岩谷の犬のイベントをクリアする。

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
カタナ	○	○	○
キグニキングの斧	○	×	×
金の剣	○	○	○
剛剣マンジカブラ	×	×	○
こん棒	○	×	○
斬空剣	○	○	○
成仏の鎌	○	○	○
使い捨ての剣	×	○	×
つるはし	○	×	○
どうたぬき	○	○	○
ドラゴンキラー	○	○	○
ドレインバスター	○	○	○
長巻	○	○	○
一ツ目殺し	○	○	○
三日月刀	○	○	○
妖刀かまいたち	○	○	○

【盾】

道具名	床	店	変
キグニキングの盾	○	×	×
金の盾	○	○	○
重装の盾	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○
青銅甲の盾	○	○	○
使い捨ての盾	×	○	×
鉄甲の盾	○	○	○
トドの盾	○	○	○
ドラゴンシールド	○	○	○
バトルカウンター	○	○	○
皮甲の盾	○	○	○
風魔の盾	×	×	○
見かけだおしの盾	×	○	×
見切りの盾	○	○	○
木甲の盾	○	×	○

【矢】

道具名	床	店	変
木の矢	○	×	○
銀の矢	×	×	○

【腕輪】

道具名	床	店	変
遠投の腕輪	○	○	○
会心の腕輪	○	○	○
回復の腕輪	○	○	○
混乱よけの腕輪	○	○	○
サビよけの腕輪	○	○	○
しあわせの腕輪	○	○	○
通過の腕輪	○	×	○
透視の腕輪	○	○	○
値切りの腕輪	○	×	○
眠りよけの腕輪	○	○	○
毒よけの腕輪	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○

【おにぎり】

道具名	床	店	変
大きいおにぎり	○	○	○
おにぎり	○	○	○
巨大なおにぎり	○	○	○
くさったおにぎり	○	×	○
特製おにぎり	×	○	×

表内略号の意味

床=フロアに落ちている物　店=店で売っている物　変=「変化の壺」で出現する物

【草・種】

道具名	床	店	変
胃拡張の種	○	○	○
命の草	○	○	○
弟切草	○	○	○
ちからの草	○	○	○
毒消し草	○	○	○
ドラゴン草	○	○	○
復活の草	×	○	×
無敵草	×	○	×
めぐすり草	○	○	○
薬草	○	○	○

【巻物】

道具名	床	店	変
あかりの巻物	○	○	○
大部屋の巻物	○	○	○
おはらいの巻物	○	○	○
困った時の巻物	○	○	○
混乱の巻物	○	○	○
ジェノサイドの巻物	×	○	×
識別の巻物	○	○	○
真空斬りの巻物	○	○	○
吸い出しの巻物	○	○	○
地の恵みの巻物	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○
白紙の巻物	○	○	○
バクスイの巻物	○	○	○
パワーアップの巻物	○	○	○
メッキの巻物	○	○	○

【杖】

道具名	床	店	変
痛み分けの杖	○	○	○
一時しのぎの杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○
鈍足の杖	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○
ふき飛ばしの杖	○	○	○
ブフーの杖	×	○	×
身がわりの杖	○	○	○
雷光の杖	○	○	○

【壺】

道具名	床	店	変
合成の壺	○	○	×
背中の壺	○	○	○
倉庫の壺	○	×	○
トドの壺	○	×	○
変化の壺	○	○	○
保存の壺	○	○	○
やりすごしの壺	○	×	○

【肉】

道具名	床	店	変
ガマグッチの肉	×	○	×
キグニ族の肉	×	○	×
デブータの肉	×	○	×
パコレプキンの肉	×	○	×

【ワナ】

ワナの種類	出現階層
大型地雷のワナ	13～29F
落し穴のワナ	1～9F、13～29F
おにぎりのワナ	13～29F
回転板のワナ	すべて
カゲぬいのワナ	すべて
空腹スイッチのワナ	13～29F
警報スイッチのワナ	1～9F、13～29F
幻覚ガスのワナ	1～12F
転び石のワナ	1～9F、13～29F
サビのワナ	1～9F、13～29F
召喚スイッチのワナ	1～9F、13～29F
地雷のワナ	13～29F
睡眠ガスのワナ	すべて
装備はずしのワナ	すべて
デロデロのワナ	10～29F
毒矢のワナ	すべて
鈍足スイッチのワナ	すべて
バネのワナ	1～9F、13～29F
丸太のワナ	13～29F
落石スイッチのワナ	1～9F、13～29F
罠増えのワナ	13～29F

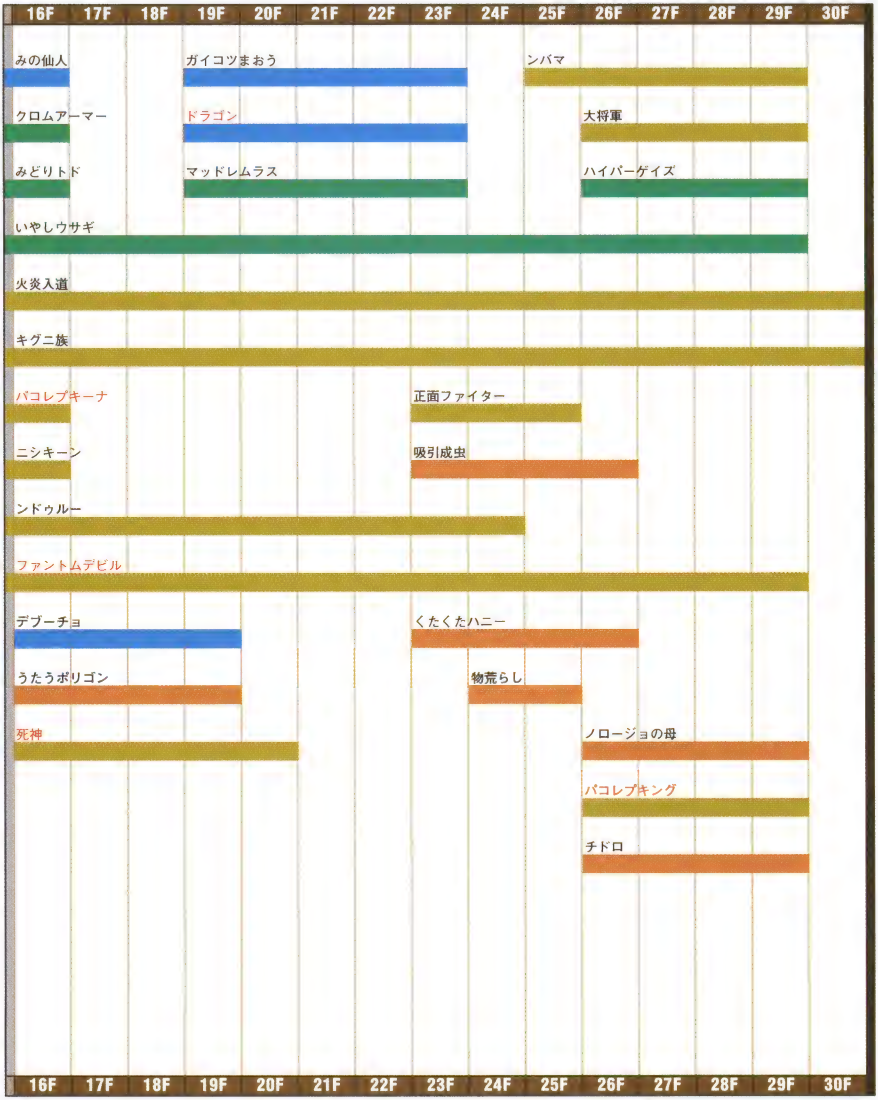
出現モンスター分布図

儀式の洞窟

- 黄土色：直接攻撃を得意とするモンスター
- 緑：特技をメインに使ってくるモンスター
- 青：遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 橙：状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字：浮遊系モンスター

モンスター	出現階	分類（色）	赤文字（浮遊系）
セルアーマー	1F〜2F	緑	
ドレムラス	1F〜2F	緑	
オヤジ戦車	1F〜2F	青	
いやしウサギ	1F〜9F	緑	
火炎入道	1F〜9F	黄土色	
キグニ族	1F〜9F	黄土色	
飛びぴーたん	1F〜9F	緑	
ンドゥバ	1F〜9F	黄土色	
ガイコツまじん	3F〜4F	青	
将軍	3F〜4F	黄土色	
カラス天狗	3F〜4F	黄土色	
地獄の使者	3F〜4F	黄土色	○
壺荒らし	4F〜5F	橙	
パタパタペンペン	4F〜6F	橙	○
正面戦士	5F〜6F	黄土色	
マスターチキン	5F〜6F	黄土色	
チェインヘッド	5F〜7F	青	
スーパーゲイズ	6F〜9F	緑	
ノロージョの姉	7F〜9F	橙	
ガンコ戦車	7F〜9F	青	
妖怪にぎり親方	7F〜9F	橙	
ミストノス	8F〜9F	黄土色	
カエンポフ	8F〜9F	緑	○
ねむり大根	10F〜12F	青	
キラーギャザー	10F〜12F	黄土色	
吸引虫	10F〜12F	橙	
なよなよハニー	10F〜12F	橙	
サーベルゲータ	10F〜12F	黄土色	
オドロ	10F〜12F	橙	
ばくれつウニ	10F〜12F	緑	
みの仙人	13F〜15F	青	
クロムアーマー	13F〜15F	緑	
みどりトド	13F〜15F	緑	
いやしウサギ	13F〜15F	緑	
火炎入道	13F〜15F	黄土色	
キグニ族	13F〜15F	黄土色	
パコレプキーナ	13F〜15F	黄土色	○
ニシキーン	13F〜15F	黄土色	
ンドゥルー	13F〜15F	黄土色	
ファントムデビル	13F〜15F	黄土色	○

儀式の洞窟　出現モンスター分布図



儀式の洞窟の特徴

30のフロアで構成されたダンジョン。特殊なモンスターハウスが出現することはなく、救助依頼は従来どおり3回まで可能で、救助支援道具の添付もできる。これまでの冒険で鍛えた武器や盾などを持って入ることもでき、シレンのレベルも継続してスタートできるためか、最初のフロアから比較的強いモンスターが出現する。シレンがLV1で戦うのは危険なので、テーブルマウンテンの道中で、最低でもレベルを15以上まで上げてから挑戦したほうがいい。武器はド、月、空の「印」を付けた物を、盾は強化値を＋10以上までした上で、さらに、地とバの「印」を付けた物を持ち込んで入れると探索がより楽になるだろう。

車屋を使えば奇岩谷まで直行できるが、初期レベルで突入するのは危険。シレンのレベルを上げておこう。

仲間を加えて攻略することも可能。ペケジの攻撃力と、座頭ケチの指圧による回復能力は、序盤戦で役に立つ。

儀式の洞窟 [1～9F]

儀式の洞窟は、1FからLV2以上のモンスターが多数出現するので戦闘がきつい。また、特技が使える敵も多く、シレンがある程度強い武器と盾を持ち込まないと瞬殺される可能性も高い。とくにキグニ族はてごわく、近くにいるキャラクターに無差別に攻撃を加える性質があるので、シレンとはまったく関係ないところでレベルアップしてしまう。せまい通路で鉢合わせして先制攻撃されると1発でたおれてしまうので、「透視の腕輪」や「あかりの巻物」も可能ならば持ち込みたい。シレンのレベルが10～12程度まで上がれば、10Fより先のフロアに進んでも問題ないだろう。

道具の持ち込みがOKなので、これまでの冒険で入手した武器や盾などを倉庫と預かり場から持ち出してこよう。

キグニ族の暴れっぷりは相変わらず。救援するためにワープしてきた、いやしウサギもたおしてしまう……。

モンスター対処法

儀式の洞窟は、道具の持ち込みが可能な分だけ、モンスターの特技を防ぐ対策も取りやすい。ガンコ戦車と火炎入道が同時に出現した場合は、爆風により火炎入道が分身してしまう可能性が高くなるので「封印の杖」でガンコ戦車の遠距離攻撃の特技を「封印」してしまおう。それが不可能ならば、シレンがせまい通路に入って、複数の敵との戦闘を避けるように行動しよう。

要注意モンスター

カエンポフ	スーパーゲイズ
ガンコ戦車	ミストノス

ミストノスにつかまれて身動きがとれないときに、他の敵に襲われると危険だ。道具を使って危機を回避しよう。

儀式の洞窟 ［10～16F］

9Fから10Fに移動すると出現するモンスターの種類が一新され、シレンにマイナスの状態変化を引き起こす敵が多くなる。また、13Fまで進むと、さらにモンスターの種類が増えるので、この階層では手の抜けないきびしい戦いが続く。床に設置されているワナも、このあたりから種類が増えるので気をつけたい。「おにぎりのワナ」を踏んだあと、その隣りで「デロデロのワナ」を踏んでたおれるといった、凶悪なワナのコンボも考えられる。シレンが「おにぎり」状態になったら、不用意に動かないほうがいい。ときには、一歩進むごとに武器を振るような用心深い行動をとってみよう。シレンがLV20まで上がったら17Fへ進もう。

「おにぎりのワナ」の近くに「デロデロのワナ」を発見。悪意を感じる配置だが、ランダムなのでしかたない。

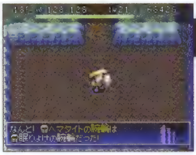
シレンがここまでレベルアップすればこの先でも十分戦える。足踏みでHPを回復させてつぎの階層へ移動だ。

モンスター対処法

もっとも注意すべき敵は「睡眠草」を投げてくるねむり大根。このモンスターにいったん眠らされてしまうと、続けて何度も「毒草」を投げられて、眠ってしまったシレンの状況がどんどん悪い方向へと進んでいく。ここにシレンのちからを吸収する吸引虫や、武器と盾の「印」をはぎ取るオドロが加わってしまうともう大変……。大切な装備品を守る意味でも、ねむり大根は優先的に狙い、特技を使用されるまえに決着を付けよう。

要注意モンスター

オドロ	なよなよハニー
吸引虫	ねむり大根

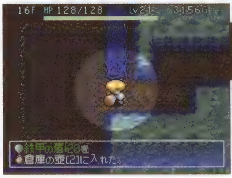


「睡りよけの腕輪」があれば、ねむり大根の脅威は薄まる。所持しているならば、必ず装備しておこう。

「倉庫の壺」を持っていこう

どんなに気をつけてもシレンが危機を迎えることは必ずある。せっかく持ち込んだ自慢の武器も、シレンが途中でたおれてしまったら消えてしまう。そんなときに役に立つのが、道具を倉庫に送ることができる「倉庫の壺」だ。ダンジョンに入るときにこの壺を持ち込んでおけば、たとえ志なかばでたおれたとしても、壺に入れた道具だけは無事生き延びる。もちろん、探索中に見つけた道具を直接倉庫に送ってもいい。注意すべき点は倉庫に置ける道具の数だ。倉庫が満杯だと、壺に入れた道具が足元に落ちてその機能を活かせなくなる。

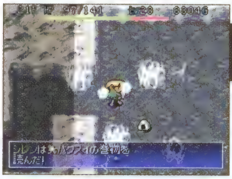
命よりも大事な、強化した武器と盾。これまでの苦労と努力を考えると、ここで失うわけにはいかない。



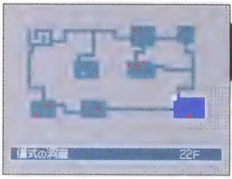
「倉庫の壺」に入れた道具は渓谷の宿場にある倉庫へ送られる。たおれる間際、とっさに使うのもありだ。

儀式の洞窟 [17～24F]

17Fにデブーチョ、うたうポリゴン、死神などが、19Fからはガイコツまおう、ドラゴン、マッドレムラスなどの強敵が多数登場する階層。遠距離攻撃を得意とするモンスターが多いので、相手との間合い、シレンの立ち位置に気を配る必要がある。また、30Fではボス戦を控えているので、ここで多くの道具を消費してしまうのは得策ではない。シレンのレベルが24～26程度まで上がっている状態ならば、ここで無理をする必要はないだろう。敵との戦闘は極力避けるようにして、階段の探索を優先していこう。「あかりの巻物」か「透視の腕輪」を装備していれば、敵の動きを見つつ、道具だけを収集して階段を目指すこともできる。



このあたりから敵の強さは急激にアップする。特殊な武器、盾などを持っていない場合は戦いを避けよう。



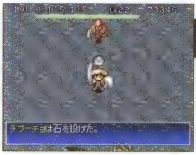
全体マップが判明すれば敵の動きも確認できる。とくにダンジョン後半では「あかりの巻物」が重宝する。

モンスター対処法

ガイコツまおうの攻撃は遠距離から飛んでくるため、完璧に防御するのは難しく、さらにシレンに起こる効果もランダムなので非常に厄介だ。おにぎりが不足している場合は、うたうポリゴンの特技にも注意したい。この敵には満腹度の最大値を下げられてしまうので、特技を封じるか、動きを止めて対応していこう。「ドレインよけの腕輪」を装備していれば、くたくたハニーとガイコツまおうのドレイン攻撃は完璧に防ぐことができる。

要注意モンスター

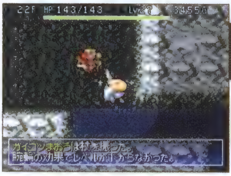
うたうポリゴン	くたくたハニー
ガイコツまおう	デブーチョ



投げてくる石の攻撃範囲が広いデブーチョには要警戒。広い部屋で戦う場合は、各種巻物を使って対応しよう。

腕輪はとりあえず装備

儀式の洞窟では、12種類の腕輪を拾ったり買ったりすることができる。腕輪の名前や効果が未識別だと装備をするのをためらってしまいがちだが、シレンに不利益をもたらす腕輪はほとんど存在しないので安心して装備しよう。とりあえず装備さえしておけば、適当に戦闘をしているだけでも、ある程度種類を見極められるはずだ。ただし、壺を割りたいときだけは、未識別の腕輪ははずしておいたほうがいい。それが「遠投の腕輪」だったりすると、合成品の入った「合成の壺」をはるかかなたまで投げてしまうことも……。



杖や腕輪の効果は戦闘中に判明することが多い。その効果が発動されると、メッセージに詳細が表示される。

実際にやってしまった悲劇的な事故。シレンが投げた「合成の壺」は、いまどのあたりを飛んでいるのか。

儀式の洞窟 [25～30F]

儀式の洞窟も後半に突入。キグニ王が待ち受けている30Fは、もう目の前だ。ここからは、シレンのレベルアップよりも、回復系の道具の確保とボス戦で使用する道具類の温存を優先的に考えたい。ダンジョン内に落ちている道具は、ンバマが擬態している可能性もあるので、ギリギリの状況で使用したり、敵と隣接したときに使用するのは控えよう。ある程度余裕のある状況で使うようにすれば、擬態モンスターだったとしても深刻な事態にはならない。ボス戦を目前に、渓谷の宿場に無念の帰還を果たす……なんてことがないように。これまでのダンジョンの後半と同じように、つぎのフロアに移動することに集中しよう。

擬態モンスターの中でも高い攻撃力を誇るンバマ。拾った道具がモンスターだったなんて本当についてない。

キグニキングが待っている最下層はすぐそこ。道具を浪費しないように、細心の注意をはらって行動しよう。

モンスター対処法

大将軍はそれほどてごわい敵ではないが、たおすと出現する大将軍ゾンビを生かしておくと、他のモンスターに乗り移られてレベルアップされてしまうので厄介だ。直接攻撃ではダメージを与えにくいので、ワープで逃げられてしまうまえに、幽霊系の苦手な「薬草」を投げてたおしてしまおう。ハイパーゲイズが連発してくる催眠術にも注意。術で回復系の道具を勝手に使わされるとボス戦で苦しくなる。遠距離からの攻撃で対抗しよう。

要注意モンスター

大将軍	ノロージョの母
チドロ	ハイパーゲイズ

26Fから出現するチドロは、シレンの装備品を劣化させる。「サビよけの腕輪」を装備して防ぎたい。

キグニ王現わる

30Fに到着すると、たき火の周囲に多くのキグニ族が集まっているのを発見する。中央に立っているボスのキグニ王もシレンの存在に気づき、火炎入道を生み出しながら攻撃してくる。ここでの戦闘は、部屋にいるすべてのモンスターをたおさないと終わらない。ザコの火炎入道は6ターン経過するごとに1体追加されるので、部屋全体に効果がある「混乱の巻物」「真空斬りの巻物」などを使い、早い段階で全滅させたい。なお、儀式の洞窟の深い階層には「キグニキングの斧」と「キグニキングの盾」が隠されているらしい。

キグニ王だけたおしても勝利したことにはならない。残っている手下のキグニ族と火炎入道もたおそう。

30Fでのキグニ王戦に勝利すると、奇岩谷の人々を助けることができ、みんなで奇岩谷まで帰ることに。

死者の谷底

階層	50F
仲間	連れていける
道具	持ち込める
レベル	継続する

死者の谷底は、二面地蔵の谷から入ることができる追加ダンジョン。吊り橋でバンジージャンプ中に行方不明になってしまったペケジを救うため、シレンは危険を承知で谷底へと飛び込んでいく！

死者の谷底に入るには

まず、エンディング後に宿屋の老婆と話して、その前後にバンジージャンプイベントもクリアしておく。そのあと冒険をやり直すと突然ペケジの声が聞こえるようになるが、その後さらに冒険をやり直して再度ペケジの声を聞こう。あとは渓谷の宿場の辻うらないから情報を聞き、二面地蔵の谷にいるブタフータと話せば、入り方を教えてもらえる。

ダンジョン解放条件

1. 黄金のコンドルを助け出したあと、渓谷の宿場の宿屋にいる老婆と会話する
2. 二面地蔵の谷でのバンジージャンプイベントをクリア
3. 1、2を満たした上で冒険をやり直し、シレンが宿場「旅ガラス」に戻されたときに聞こえてくる声を2回聞き、渓谷の宿場の辻うらないに会う
4. 仲間を連れずに二面地蔵の谷に到着すると、進入イベントがはじまる

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
カタナ	×	○	×
こん棒	×	○	×
長巻	×	○	×
必中の剣	○	×	×

【盾】

道具名	床	店	変
ゲイズの盾	○	×	×
青銅甲の盾	×	○	×
鉄甲の盾	×	○	×
プリズムの盾	○	×	×
木甲の盾	×	○	×

【腕輪】

道具名	床	店	変
混乱よけの腕輪	○	○	○
サビよけの腕輪	○	○	○
毒よけの腕輪	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○
眠りよけの腕輪	○	○	○

【おにぎり】

道具名	床	店	変
大きいおにぎり	○	○	○
おにぎり	○	○	○
くさったおにぎり	○	○	○

【草・種】

道具名	床	店	変
胃拡張の種	○	○	○
命の草	○	○	○
弟切草	○	○	○
ちからの草	○	○	○
毒消し草	○	○	○
めぐすり草	○	○	○
薬草	○	○	○

【巻物】

道具名	床	店	変
大部屋の巻物	○	×	○
おはらいの巻物	○	○	○
地の恵みの巻物	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○

【杖】

道具名	床	店	変
痛み分けの杖	○	○	○
一時しのぎの杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○
鈍足の杖	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○
身がわりの杖	○	○	○
雷光の杖	○	○	○

【壺】

道具名	床	店	変
背中の壺	○	○	○
倉庫の壺	○	○	○
やりすごしの壺	○	○	○

表内略号の意味
床＝フロアに落ちている物　店＝店で売っている物　変＝「変化の壺」で出現する物

【ワナ】	
ワナの種類	出現階層
大型地雷のワナ	すべて
おにぎりのワナ	すべて
階段のワナ	すべて
警報スイッチのワナ	すべて
転び石のワナ	すべて
召喚スイッチのワナ	すべて
地雷のワナ	すべて
毒矢のワナ	すべて
鈍足スイッチのワナ	すべて
呪いのワナ	すべて

風来人備忘録 あの世とこの世をつなぐ場所

宿場に戻ったシレンに聞こえてきた声は、やはりペケジのものだった。辻うらないは、ペケジの魂は死者の谷底におり、このまま放っておくと二度と現世には戻ってこれないと言う。そして助けるためにはシレンが死者の谷底に行って直接ペケジに語りかけるしか方法はないらしい。弟分を助けるのは兄貴分の役目。毎晩、宿屋の夢枕に立たれるのも気持ちがよくないので、救出に向かうことを決意しよう。噂では、このダンジョンの下層部には「必中の剣」、「ゲイズの盾」、「プリズムの盾」が落ちている。どれも珍しい道具なのでついでに探してみよう。

ペケジのお願い

その1	アニキ、最初の階層から強敵が登場するから、武器と防具は強いものを持ち込みなよ
その2	アニキ、このダンジョンには珍しい道具が落ちてるみたいだぜ。だから助けにきてくれよ

辻うらないは、ペケジに貸しているギタンを取り戻したいようだ。そういえばシレンも貸していたが……。

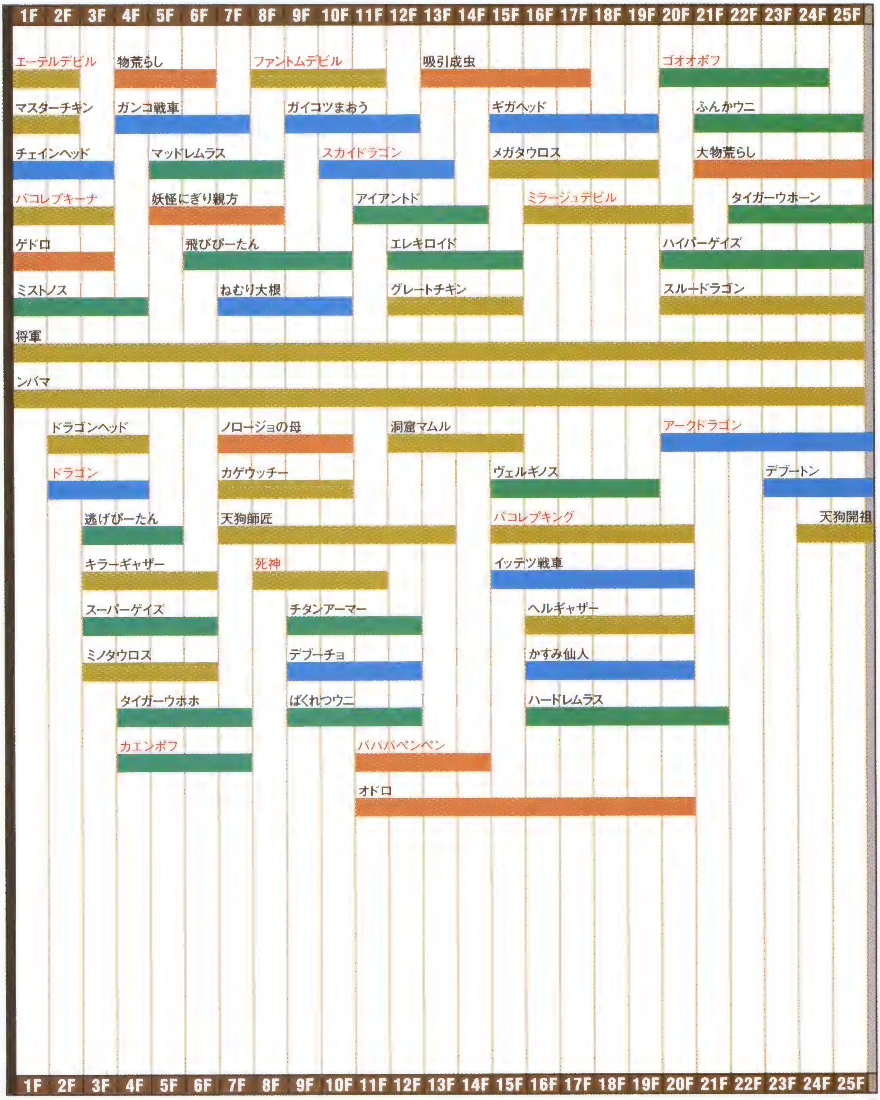
ペケジは全財産をバンジージャンプに使っていたようだ。ブタフータにとってはいいお客さんだったろう。

ペケジが消えた場所から、死者の谷底へと飛び込むシレン。命がけで助けに行くからギタンは返せよ!

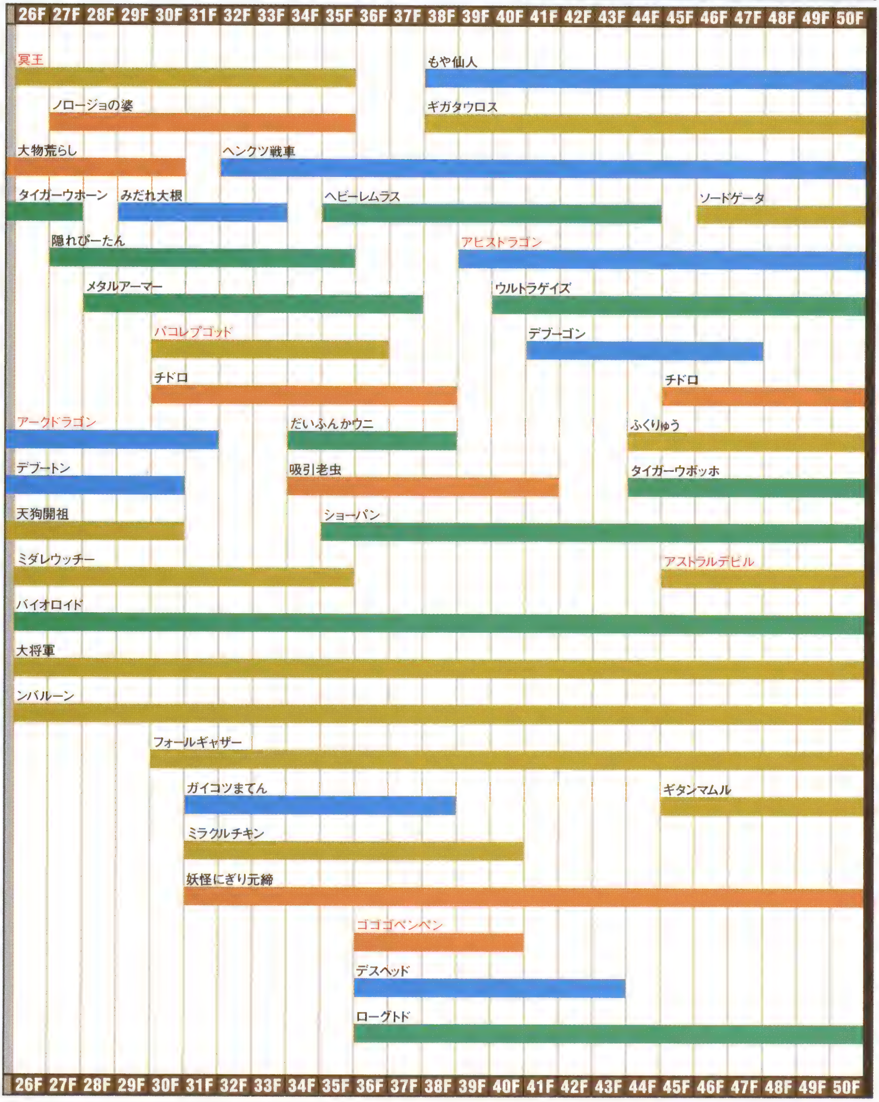
出現モンスター分布図

死者の谷底

- 直接攻撃を得意とするモンスター
- 特技をメインに使ってくるモンスター
- 遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字 浮遊系モンスター



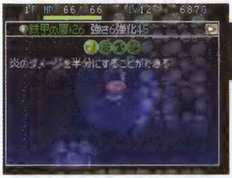
死者の谷底　出現モンスター分布図



死者の谷底の特徴

二面地蔵の谷から、バンジージャンプして入ることができる追加ダンジョン。シレンのレベルはそのままで、鍛えた武器や盾も持ち込めるためか、1Fから比較的強いモンスターが現われる。救助挑戦の回数は5回が上限で、救助支援道具の添付も可能。特殊なモンスターハウスも出現するので、かなりスリリングな冒険が楽しめるはずだ。26F以降にいるペケジと会話をするとクリアとなるが、さらに進んだ場合は、26F以降に出現する「転送の方印」を使って、渓谷の宿場まで戻ってくることになる。40F以降のダンジョン下層部には、死者の谷底でしか拾えないレアアイテムが眠っているらしい。

幽霊系モンスターが数多く登場するので、「成仏の鎌」や仏の「印」を合成した武器を持って入りたい。



強敵が多いダンジョンなので盾の持ち込みは必須。竜と皮の「印」を付けた盾を+20以上に強化しておこう。

死者の谷底 [1～25F]

なんと2Fからドラゴンが出現する。シレンの装備品はほとんど拾えないので、対幽霊系モンスター用の武器と、ドラゴンの炎ダメージを半減させる「ドラゴンシールド」を持って入らないと、クリアすることすら難しい。また、シレンがLV1のまま挑戦するのは自殺行為なので、他のダンジョンで戦闘をしてある程度レベルを上げておきたい。失敗することもあるが、二面地蔵の谷のバンジージャンプを使って、経験値を2000獲得してもいいだろう。25Fを越えると、ペケジが出現するようになる。話しかければクリアとなるので、まずはそこを目標にして探索しよう。

死者の谷底で装備品を入手するのは難しい。素手で戦えるほど甘くはないので、武器と盾は持ち込もう。

すべてを失う危険性もはらむが、バンジージャンプに成功すれば、一気にLV14まで上げられる。

モンスター対処法

死者の谷底に出現するモンスターはどれも強敵ばかり。シレンに可能な限り強い武器と盾を装備させた上で、「痛み分けの杖」「かなしばりの杖」「鈍足の杖」「混乱の巻物」などの道具を駆使しながら敵をたおそう。装備品を劣化させたり、シレンにマイナスの状態変化を起こす敵も多いので、「眠りよけの腕輪」や「混乱よけの腕輪」などの各種腕輪類と、それらを守る「倉庫の壺」も持ち込みたい。

要注意モンスター

アークドラゴン	ゴオオポフ
オドロ	ドラゴン

ドラゴン系モンスターが吐いてくる炎を完全に防ぐのは難しい。竜の「印」が入った盾は必ず持ちたいところ。

死者の谷底 [26～50F]

これ以降の階層でまともに戦っていては、回復系の道具がいくらあっても足りない。敵をやりすごすことを第一に考えながら、先の階層を目指すのがいいだろう。たとえば、「身がわりの杖」でおとりとなるモンスターを作りながら移動をしていけば、比較的安全に探索ができる。また、基本的なことだが、移動時にはつねに最短距離を歩きたい。ターン数が増えれば敵との接触も多くなり、使用した杖の効果時間内に移動できる距離にも差が出る。各階層には脱出用の「転送の方印」も用意されているので、これ以上は危ないと感じたときは、撤退する勇気も必要。道具さえ失わなければ、何度も挑戦できるのだから。

ペケジ救出後、26F以降に「転送の法印」が出現するようになる。これを使えば渓谷の宿場まで戻れる。

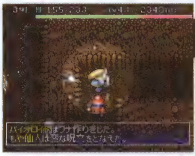
ニセシレンが出現しているあいだは、自由に行動ができる。敵に攻撃してもいいし、逃げてもいい。

モンスター対処法

矢さえあれば、ミダレウッチーは経験値稼ぎのカモになる。この敵は部屋の中では必ずシレンと1マス空けるくせがあるので、何もしてこない無防備なミダレウッチーめがけて矢を撃てば簡単にたおせるのだ。その他にも、みだれ大根対策としては「かなしばりの杖」で動きを止めたり、装備品の「印」をはずす特技を持つチドロと戦う場合はチドロに「鈍足の杖」を使って、隣接されて特技を使われないようにすることが必要になる。

要注意モンスター

チドロ	みだれ大根
ミダレウッチー	もや仙人



もや仙人の変な呪文は、壁の外からでもシレンに命中する。この特技は「プリズムの盾」で防ぐことができる。

ペケジ発見

26F以降のフロアにランダムで出現するペケジ。会って話を聞くと、シレンに助けを求めていたわりに、自分の現状がイマイチ理解できていない。ここに来た経緯を説明すると、大慌てで帰ろうと泣きついてくるので一緒に渓谷の宿場に戻ろう。渓谷の宿場に戻ると辻うらないがふたりを出迎え、ペケジに借金の返済を求めるが、またも逃げられてしまう。なお、このダンジョンをクリアすると、シレンに救助されたペケジが再びテーブルマウンテン（1～14F）に出現して仲間になってくれるようになり、辻うらないももといた竹林の村に戻る。

かなり顔色の悪いペケジ。まるでゾンビのようだが、シレンに襲いかかったりはしないので安心しよう。

死者の谷底をクリアすると、消えていたペケジが復活。これまでと同じように会話をすれば仲間になるのだ。

魔蝕虫の道

黄金都市を滅ぼした魔蝕虫がはい出してきた通り道。スーパーファミコン版では明らかにされなかった、黄金都市が魔蝕虫に滅ぼされた原因を求め、シレンはテーブルマウンテンのさらに先を目指す。

階層	31～99F
仲間	連れていける
道具	持ち込める
レベル	継続する

魔蝕虫の道に入るには

黄金のコンドルを救出したあとに、渓谷の宿場にいる異国の風来人から、魔蝕虫に関する話を聞く。そのあと再び黄金都市に行くと自動的にシレンとコッパとの会話イベントがはじまる。このあとシレンが黄金のコンドルの壁画があった部屋の中に入ると、急に地震が発生し、崩れた壁の奥にあった魔蝕虫の道に入れるようになる。

ダンジョン解放条件

1. 黄金のコンドルを助け出し、渓谷の宿場にいる異国の風来人と話す
2. その後、黄金都市に行ってコッパとの会話イベントを発生させる
3. シレンが黄金都市のコンドルの壁画がある場所に移動すると新たな入り口を発見できる

出現する道具とワナ一覧

【武器】

道具名	床	店	変
カタナ	○	×	○
金の剣	○	○	○
剛剣マンジカブラ	×	×	○
こん棒	×	×	○
斬空剣	○	○	○
成仏の鎌	○	○	○
使い捨ての剣	×	○	×
つるはし	○	○	○
どうたぬき	○	×	○
ドラゴンキラー	○	○	×
ドレインバスター	○	○	○
長巻	×	×	○
一ツ目殺し	○	○	×
三日月刀	○	○	○
妖刀かまいたち	○	○	○

【盾】

道具名	床	店	変
金の盾	○	○	○
重装の盾	○	×	○
地雷ナバリの盾	○	○	○
青銅甲の盾	×	×	○
使い捨ての盾	×	○	×
鉄甲の盾	○	×	○
トドの盾	○	○	○
ドラゴンシールド	○	○	×
バトルカウンター	○	○	×
皮甲の盾	×	×	○
風魔の盾	×	×	○
見かけだおしの盾	×	○	×
見切りの盾	○	○	×
木甲の盾	×	×	○

【矢】

道具名	床	店	変
木の矢	○	○	○
銀の矢	×	○	○
鉄の矢	×	○	×

【腕輪】

道具名	床	店	変
遠投の腕輪	○	○	○
会心の腕輪	○	○	×
回復の腕輪	○	○	×
混乱よけの腕輪	○	○	○
サビよけの腕輪	○	○	○
しあわせの腕輪	○	○	○
透視の腕輪	○	○	○
毒よけの腕輪	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○
値切りの腕輪	×	×	○
眠りよけの腕輪	○	○	○

【おにぎり】

道具名	床	店	変
大きいおにぎり	○	○	○
おにぎり	○	×	○
巨大なおにぎり	×	○	×
くさったおにぎり	○	×	○
特製おにぎり	×	○	×

表内略号の意味
床＝フロアに落ちている物　店＝店で売っている物　変＝「変化の壺」で出現する物

【草・種】

道具名	床	店	変
胃拡張の種	○	○	○
命の草	○	×	○
弟切草	○	○	○
しあわせ草	×	○	×
ちからの草	○	○	○
毒消し草	○	○	○
ドラゴン草	○	○	○
復活の草	×	○	×
無敵草	×	○	×
めぐすり草	○	○	○
薬草	○	×	○

【巻物】

道具名	床	店	変
あかりの巻物	○	○	○
大部屋の巻物	○	×	○
おはらいの巻物	○	○	○
困った時の巻物	○	×	○
混乱の巻物	○	×	○
ジェノサイドの巻物	×	○	×
識別の巻物	○	○	○
真空斬りの巻物	○	×	○
吸い出しの巻物	×	○	×
地の恵みの巻物	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○
白紙の巻物	○	○	○
バクスイの巻物	○	×	○
パワーアップの巻物	○	○	○
メッキの巻物	○	○	○

【杖】

道具名	床	店	変
痛み分けの杖	○	○	○
一時しのぎの杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○
鈍足の杖	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○
ふき飛ばしの杖	○	○	○
ブフーの杖	×	○	×
身がわりの杖	○	○	○
雷光の杖	○	○	○

【壺】

道具名	床	店	変
合成の壺	○	○	○
背中の壺	○	○	○
倉庫の壺	○	×	○
トドの壺	○	×	○
変化の壺	○	○	○
保存の壺	○	○	○
やりすごしの壺	○	○	○

【肉】

道具名	床	店	変
いやしウサギの肉	×	○	×
ガイコツまおうの肉	×	○	×
カラクロイドの肉	×	○	×
クロムアーマーの肉	×	○	×
死神の肉	×	○	×
スーパーゲイズの肉	×	○	×
タイガーウホホの肉	×	○	×
デブーチョの肉	×	○	×
飛びびーたんの肉	×	○	×
ドラゴンヘッドの肉	×	○	×
パコレプキーナの肉	×	○	×
マッドレムラスの肉	×	○	×
みの仙人の肉	×	○	×
ミノタウロスの肉	×	○	×
ようまふくろうの肉	×	○	×

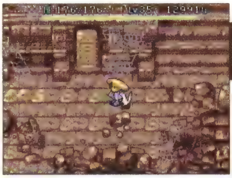
【ワナ】

ワナの種類	出現階層
大型地雷のワナ	すべて
落し穴のワナ	すべて
おにぎりのワナ	すべて
回転板のワナ	すべて
カゲぬいのワナ	すべて
空腹スイッチのワナ	すべて
警報スイッチのワナ	すべて
幻覚ガスのワナ	すべて
転び石のワナ	すべて
サビのワナ	すべて
召喚スイッチのワナ	すべて
地雷のワナ	すべて
睡眠ガスのワナ	すべて
装備はずしのワナ	すべて
デロデロのワナ	すべて
毒矢のワナ	すべて
鈍足スイッチのワナ	すべて
呪いのワナ	すべて
バネのワナ	すべて
丸太のワナ	すべて
落石スイッチのワナ	すべて
罠増えのワナ	すべて

風来人備忘録

黄金都市が滅んだ理由とは

石碑に残っている記述を調べると、魔蝕虫は金を好んで食べる生物であることがわかる。だとすると、黄金都市に魔蝕虫を引き寄せた原因は、文明の繁栄にあぐらをかいた「人間の傲慢」といえないだろうか？　自然と共存した素朴な都市であれば、襲われなかったのかもしれない。

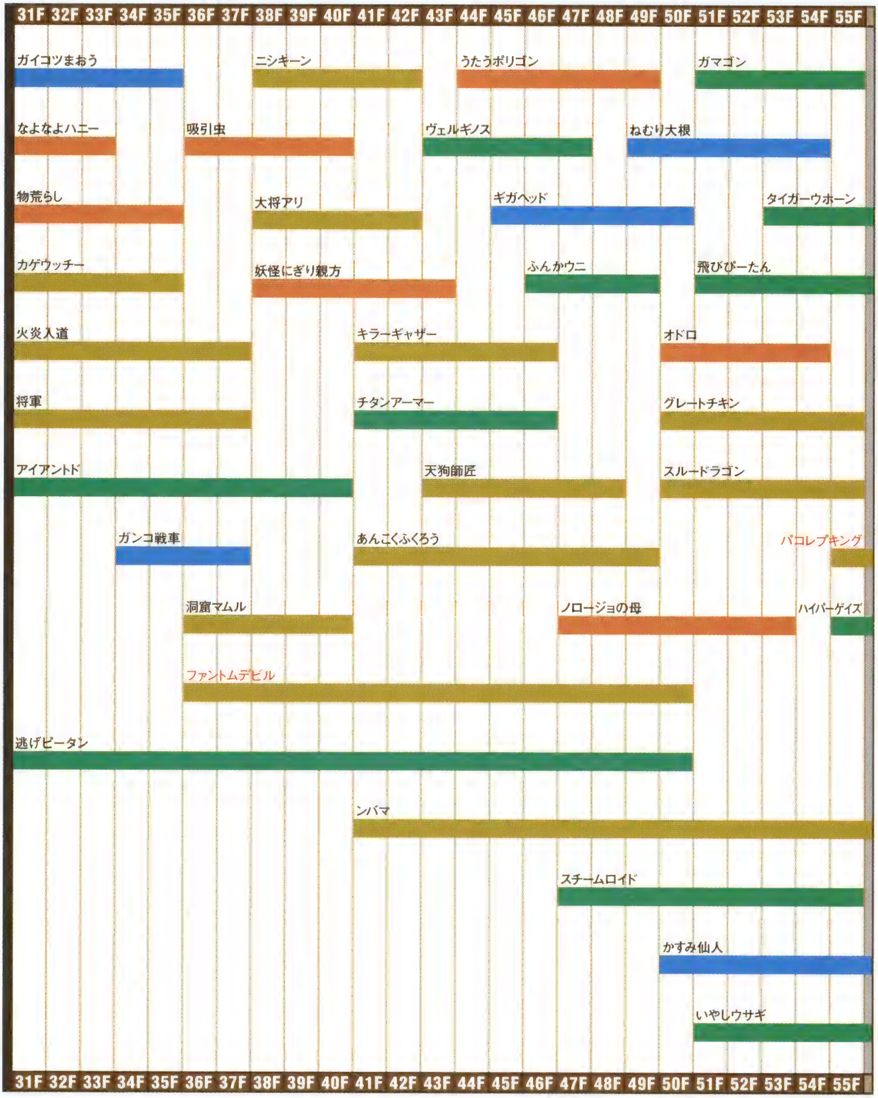


繁栄を極めた黄金都市は廃墟と化した。遠い昔は感じられた、人々の息吹もいまはない。

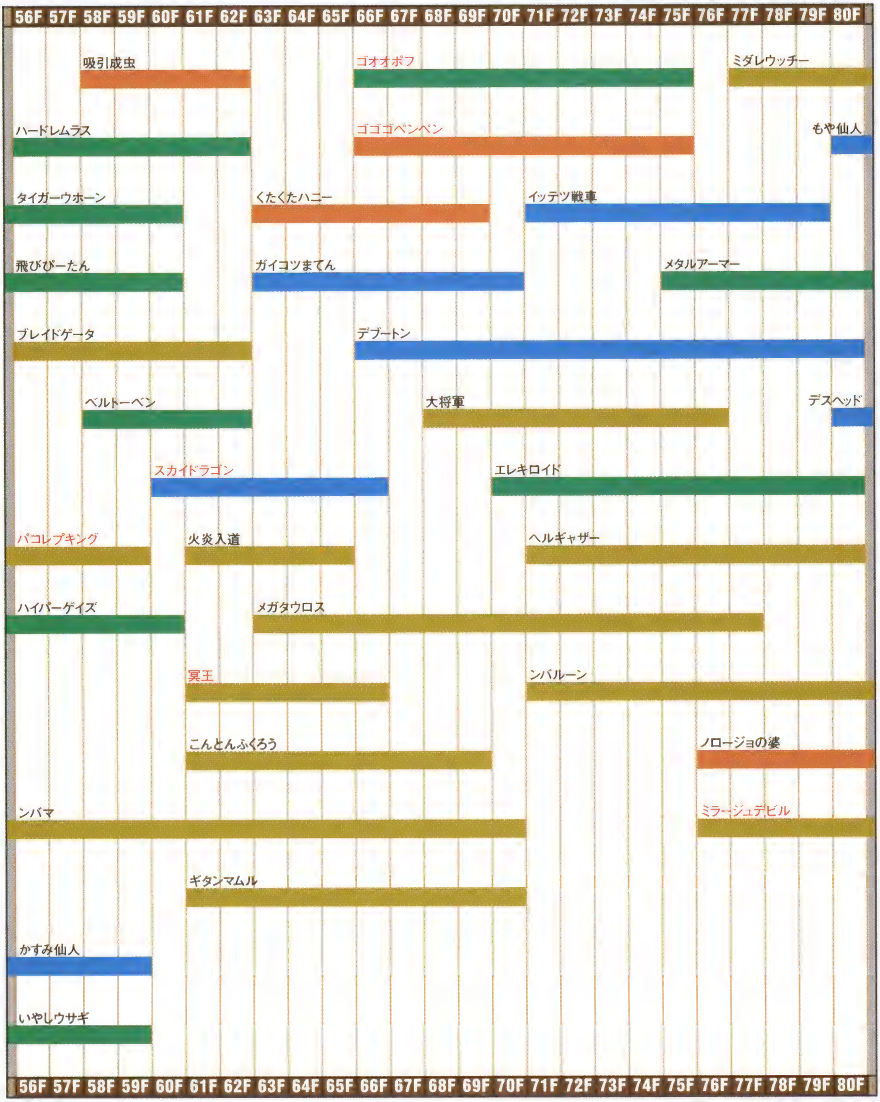
出現モンスター分布図

魔蝕虫の道

- 直接攻撃を得意とするモンスター
- 特技をメインに使ってくるモンスター
- 遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
- 状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
- 赤文字 浮遊系モンスター

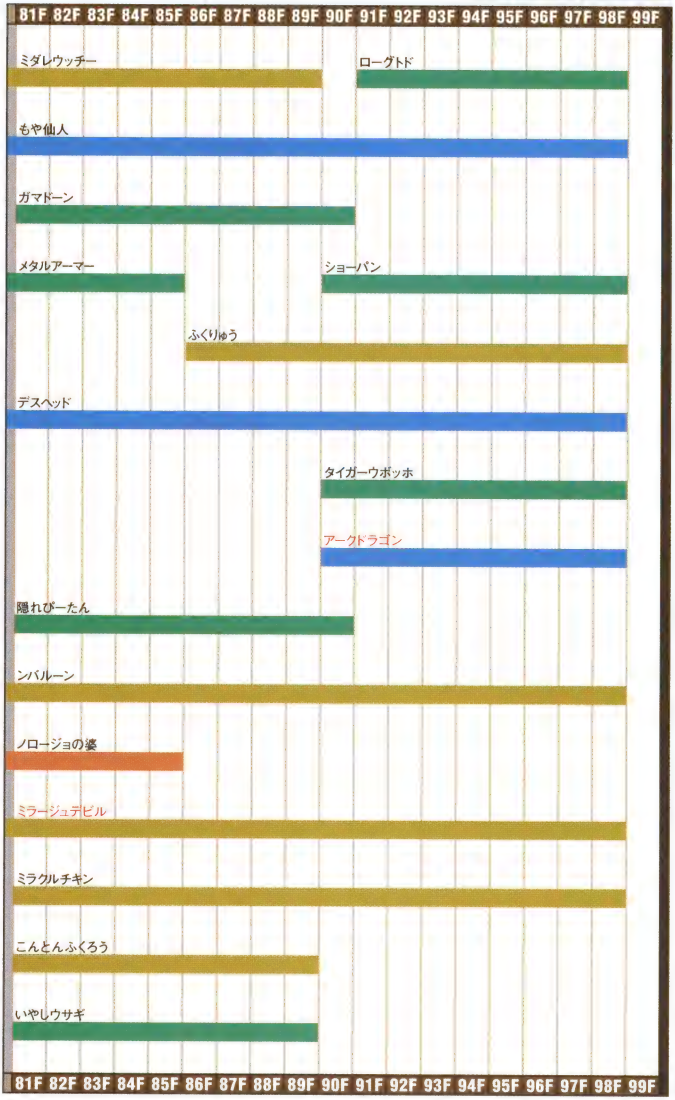


魔食虫の道　出現モンスター分布図



直接攻撃を得意とするモンスター
特技をメインに使ってくるモンスター
遠距離からの攻撃、魔法が得意なモンスター
状態変化や道具の異常を引き起こすモンスター
赤文字 浮遊系モンスター

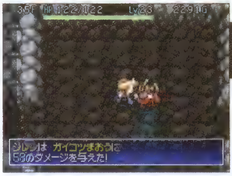
魔食虫の道 出現モンスター分布図



魔 蝕 虫 の 道 の 特 徴

テーブルマウンテンの頂上にある黄金都市が入り口になっているダンジョン。メインシナリオの続きという位置づけなので、1Fからではなく、途中の31Fからスタートする。救助支援道具の添付は可能で、救助依頼は3回までできる。このダンジョンの最大の特徴は、10フロアごとに現われる大部屋のモンスターハウス。ここには中ボスである魔蝕ソルジャーが出現し、他のモンスターと協力してシレンをたおそうとしてくる。車屋を使えばLV1の状態でも入り口の前までいけるが、31Fという階層からもわかるように強敵が浅い階層から数多く登場する。最低でもレベルを20以上にしておかないと苦戦するだろう。

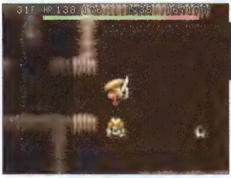
魔蝕虫が黄金都市に現われたときに使ったと思われる通り道。黄金都市の悪夢は、この道からはじまった。



武器と盾の強化値はともに＋25以上で、武器には仏とド、盾には竜、地、皮の「印」を付けておきたい。

魔蝕虫の道 [31～48F]

魔蝕虫の道の序盤戦は、まだそれほど難しくない。テーブルマウンテンの頂上までたどり着いた人ならば、それほど苦労せずに48Fまでは進めるだろう。これまでのダンジョンに比べると、ややワナの数が多い印象を受けるので、掛軸裏の洞窟をクリアしている状態であれば、ワナを無効化できる「ワナ師の腕輪」を持ち込んできてもいい。ただし、このあたりの階層で数多く戦闘をこなしておかないと、道具とシレンのレベルの不足が原因で後半に息切れを起こしてしまう。しっかりとフロア内の探索をして、多くの道具を集め、可能な限りシレンのレベルを上げておこう。



「ワナ師の腕輪」を装備してワナの位置を把握したら、状態変化を防止するその他の腕輪に装備し直すのもいい。

強敵の少ない序盤で、できるだけ経験値を稼いでおく。ここで貯金を作っておかないと後半戦がきびしくなる。

モンスター対処法

ガイコツまおうの特技の効果はランダムだが、運悪く不幸の効果を食らうとシレンのレベルが落ちてしまうので危険だ。「ドレインよけの腕輪」を装備していれば問題ないが、持っていない場合は、敵の直線上に立たないように軸をずらしながら間合いを詰め、直接攻撃でしとめよう。「封印の杖」を使って特技を使えなくしてもいい。また、うたうポリゴンには「ドレインバスター」が有効だ。

要 注 意 モ ン ス タ ー

うたうポリゴン	火炎入道
ガイコツまおう	ガンコ戦車

火炎入道とガンコ戦車が同時に出現するフロアでは、戦車の起こした爆風が火炎入道に当たらないよう注意!

魔蝕虫の道 [49～61F]

ダンジョンの中盤戦。このあたりからしだいに強力なモンスターが出現するようになる。この階層でもシレンのレベルアップのための戦闘は継続する必要があるので、フロア全体の探索も引き続き念入りにしていこう。51～60Fには、たおしたときに何らかの道具を落とす飛びぴーたんが出現する。3マス以内に近づくとワープして逃げてしまうので、遠距離から矢を撃ってたおそう。おにぎりが不足している場合は、「困った時の巻物」を温存し、メッセージウィンドウが黄色く表示されてから読むようにしよう。どちらもない場合は、草と種で腹を満たしながら探索し、おにぎりか「困った時の巻物」が落ちているのを祈るしかない。

中盤から後半にかけて、おにぎりの調達は非常に重要になってくる。店のおにぎりは絶対に購入しよう。

飛びぴーたんに「封印の杖」を使うとシレンに向かってくる。しかも攻撃力は低いので簡単にたおせる。

モンスター対処法

シレンの所持する道具にもよるが、マイナスの状態変化を引き起こすモンスターとはやはり戦いたくない。このような特技を多く使ってくるオドロやねむり大根と戦う場合は、杖で敵を「封印」状態や「鈍足」状態にし、リスクをできるだけ軽減しよう。ベルトーベンのようにモンスターを召喚する敵と戦う場合は、通路が有利。せまい場所で戦えば深刻な状態にはおちいらない。

要注意モンスター

オドロ	ベルトーベン
ねむり大根	ブレイドゲータ

3回攻撃してくるブレイドゲータにも注意。遠距離から矢でたおすか「鈍足」状態にすれば安全だ。

風来人備忘録 末尾がゼロの階層はモンスターハウス!?

中ボスの魔蝕ソルジャーは40、50、60、70、80、90Fに登場する。どのフロアも大部屋のモンスターハウスとなり、他の多くのモンスターと同時に相手をしなければならない。この中ボスをたおすと、必ず「背中の壺」を落とすが、たおさなくてもつぎのフロアに移ることは可能だ。シレンが階段の近くにいる場合は戦わずに逃げてしまってもいいだろう。たおす場合は、「混乱の巻物」や「真空斬りの巻物」など、部屋全体に効果がある道具で効率よく攻撃していこう。

「ぜんめつの巻物」も効果的だが、それだと「背中の壺」は落とさない。

状況によっては逃げてもOK。「背中の壺」を得るためにたおれては意味なし。

魔蝕虫の道 [62～79F]

いよいよ魔蝕虫の道も終盤戦に突入し、フロア内を徘徊しているモンスターもさらに強力になっている。無理な戦闘は禁物だが、階段だけを目標にあわててつぎのフロアへと移動する必要もない。ここからは、そのときの状況と持っている道具のラインナップ、さらにはシレンの状態などを加味した上で、つぎに取るべき行動を決定していこう。70Fにはこれまでと同じように中ボスの魔蝕ソルジャーが出現する。経験値と「背中の壺」は入手しておきたいところだが、ここでも無理は禁物だ。いつでも逃げられるように階段上で戦って、危ないと感じたら、すぐにつぎのフロアへ移ろう。魔蝕クイーンが待つ最深部までもう少しだ。

終盤の局面では、冷静な状況判断が欠かせない。ダッシュ移動は控えて、慎重に行動していこう。

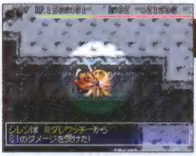
魔蝕ソルジャーに「ジェノサイドの巻物」を投げると消滅するが、ダンジョン内から気配が消えることはない。

モンスター対処法

行動速度が「倍速」のイッテツ戦車は、遠距離から砲弾を撃つ難敵。まともに戦っては勝ち目がないので、見つかってしまった場合は道具を使って対処しよう。「かなしばりの杖」や「一時しのぎの杖」を振って一時的に動きを止めたら、無理にたおす必要はないので放置しておくといい。階段上にいる場合には、なるべく離れた場所から「場所がえの杖」を使って入れ替わろう。ゴゴゴペンペンには「封印の杖」や「鈍足の杖」で対抗できる。

要注意モンスター

イッテツ戦車	ゴゴゴペンペン
ガイコツまてん	ミダレウッチー

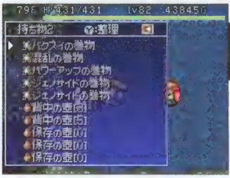


せまい通路を移動中に攻撃力の高いミダレウッチーに先制攻撃を許すと、大きなダメージを負ってしまう。

いよいよ迫ってきた最下層

79Fを突破すれば最下層まで20フロアを切る。拾える道具はランダムなので、これから補充というわけにはいかないが、いまから道具を温存することは可能だ。「混乱の巻物」「背中の壺」「ドラゴン草」「バクスイの巻物」などがそろっていれば、このあとの大ボス戦にも負けることはない。その他に、「ジェノサイドの巻物」「ぜんめつの巻物」もできれば温存しよう。なお、回復系の道具を節約するには、できるだけ足踏みでHPを回復させることだ。「つるはし」で掘った穴の中で足踏みするだけでも、敵に発見されにくくなる。

最終決戦目前！ 大ボス戦で使用する道具は「保存の壺」に入れて温存しよう。道具の利用は計画的に。

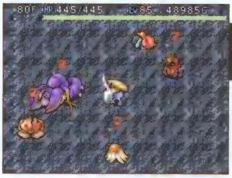


大ボス戦では「背中の壺」が必須になる。5回分使用できるぐらいは、つねに残した状態で冒険を続けたい。

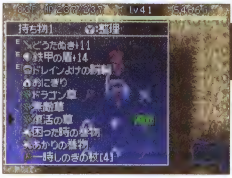
魔蝕虫の道 [80～99F]

魔蝕虫の道に出現する店には「復活の草」が売られていることがある。終盤のフロアで見かけたら必ず購入しておこう。お金がない場合は泥棒してもいい。ゴール目前でこの道具が入手できれば、99Fに到達したも同然だ。ただし、「復活の草」の保存場所には注意する必要がある。壺に入れてしまうと効果を発揮できないし、呪われても効果が出ない。つまり、「復活の草」を持ったら呪いの特技を持つ敵には近づくなということだ。

さて、テーブルマウンテンでの黄金のコンドルの救出からはじまった魔蝕虫との戦いも、ついにクライマックス。99Fにいる魔蝕クイーンをたおして、この世界から魔蝕虫の恐怖を取りのぞこう!



80Fと90Fの魔蝕ソルジャーをたおせば、残る魔蝕虫はクイーンのみ。黄金都市を滅ぼした元凶を断て!



ダンジョンの店で売られていることがある「復活の草」があれば、たおれてしまったシレンが1回だけ復活できる。

モンスター対処法

強敵がそろっている階層なので、どのモンスターと戦うときも気は抜けない。戦わずに逃げられればいちばん安全だが、そのように幸運な状況はあまりないだろう。強敵が現われた場合は杖で「封印」、「鈍足」、「かなしばり」状態にしてやりすごそう。長期間に渡って出現するモンスターは、「ジェノサイドの巻物」で消し去ってもいい。もや仙人、もしくはデスヘッドを消し去ってしまうだけでも、ここでの戦闘がかなり楽になるはずだ。

要注意モンスター

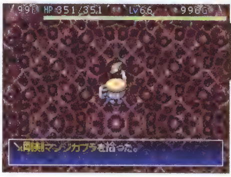
アークドラゴン	ミラクルチキン
ショーパン	もや仙人

アークドラゴンの炎には追尾機能があり、シレンと距離が離れていても絶対に当たる。完全に防ぐのは難しい。

魔蝕虫の女王

魔蝕虫と魔蝕ソルジャーをたばねる魔蝕虫の女王がついに姿を現わした。見た目はこれまでの魔蝕虫と大差ないが、戦闘能力は格段にアップしている。しかし、これまでのボス戦のようにサポートをしてくるザコモンスターはいないので、それほど苦戦をしいられることはない。「バクスイの巻物」もしくは「混乱の巻物」がそれぞれふたつあれば、無傷でたおすことも可能だ。ちなみに、「ジェノサイドの巻物」か「ぜんめつの巻物」でもたおすことはできるが、その場合「剛剣マンジカブラ」は落とさない。武器を入手したい人は気をつけよう。

草や杖、巻物を使って眠らせた魔蝕クイーンをめった打ちにするシレン。「混乱の巻物」もよく効く。



魔蝕クイーンをたおしたあとには「剛剣マンジカブラ」が落ちている。地道に鍛えて最強の武器に育てよう。

四章　お役立ちデータ集

モンスターデータ

ダンジョン内でシレンを待ち受けるモンスターのデータを系列別に完全収録。ここを読めばモンスターの特徴が一目でわかる。モンスターを個別に探すときには下のさくいんを使おう。

モンスター名50音順さくいん

50音	モンスター名称	系列	対応ページ
【あ】	アークドラゴン	ドラゴン系	P188
	アイアントド	ぬすっトド系	P190
	アイアンヘッド	アイアンヘッド系	P175
	アストラルデビル	エーテルデビル系	P176
	あなぐらマムル	マムル系	P196
	アナコーン	ハブーン系	P192
	アビスドラゴン	ドラゴン系	P188
	あんこくふくろう	やみふくろう系	P199
【い】	イッテツ戦車	ボウヤー系	P195
	いやしウサギ	いやしウサギ系	P175
【う】	ヴェルギノス	パルテノス系	P193
	うたうポリゴン	まわるポリゴン系	P197
	ウルトラゲイズ	ゲイズ系	P182
【え】	エーテルデビル	エーテルデビル系	P176
	エレキロイド	カラクロイド系	P179
【お】	おおチンタラ	チンタラ系	P187
	大物荒らし	畠荒らし系	P192
	おどるポリゴン	まわるポリゴン系	P197
	オドロ	ミドロ系	P198
	おばけ大根	おばけ大根系	P176
	オヤジ戦車	ボウヤー系	P195
【か】	ガイコツまおう	ガイコツまどう系	P177
	ガイコツまじん	ガイコツまどう系	P177
	ガイコツまてん	ガイコツまどう系	P177
	ガイコツまどう	ガイコツまどう系	P177
	火炎入道	火炎入道系	P177
	カエンポフ	ヒーポフ系	P194
	隠れぴーたん	ぴーたん系	P193
	カゲウッチー	ヤミウッチー系	P198
	かすみ仙人	きり仙人系	P181
	ガマグッチ	ガマラ系	P178
	ガマゴン	ガマラ系	P178
	ガマドーン	ガマラ系	P178
	ガマラ	ガマラ系	P178
	カラカラペンペン	カラカラペンペン系	P178
	カラクロイド	カラクロイド系	P179
	カラス天狗	小僧天狗系	P183
	ガンコ戦車	ボウヤー系	P195
【き】	ギガタウロス	タウロス系	P186
	ギガヘッド	アイアンヘッド系	P175
	キグニ王	ボス	P200
	キグニ族	キグニ族系	P179
	ギタンマムル	マムル系	P196
	鬼面武者	鬼面武者系	P180
	ギャザー	ギャザー系	P180
	吸引成虫	吸引幼虫系	P181
	吸引虫	吸引幼虫系	P181
	吸引幼虫	吸引幼虫系	P181
	吸引老虫	吸引幼虫系	P181
	キラーギャザー	ギャザー系	P180
	きり仙人	きり仙人系	P181
【く】	くたくたハニー	くねくねハニー系	P182
	くねくねハニー	くねくねハニー系	P182
	グレートチキン	チキン系	P186
	クロスボウヤー	ボウヤー系	P195
	クロムアーマー	セルアーマー系	P185
【け】	ゲイズ	ゲイズ系	P182
	ゲドロ	ミドロ系	P198
	元帥アリ	兵隊アリ系	P194
【こ】	ゴオオポフ	ヒーポフ系	P194
	ゴゴゴペンペン	カラカラペンペン系	P178
	小僧天狗	小僧天狗系	P183
	コドモ戦車	ボウヤー系	P195
	ゴルディノス	パルテノス系	P193
	こんとんふくろう	やみふくろう系	P199
【さ】	サーベルゲータ	ナイフゲータ系	P189
	山賊	豆山賊系	P197
	山賊大親分	豆山賊系	P197
	山賊親分	豆山賊系	P197
【し】	地獄の使者	死の使い系	P183
	死神	死の使い系	P183
	死の使い	死の使い系	P183
	シューベル	シューベル系	P184
	将軍	鬼面武者系	P180
	将軍ゾンビ	ぼうれい武者系	P196
	正面戦士	正面戦士系	P184
	正面ファイター	正面戦士系	P184
	正面マスター	正面戦士系	P184
	正面ロード	正面戦士系	P184
	ショーパン	シューベル系	P184
	しわしわハニー	くねくねハニー系	P182
【す】	スーパーゲイズ	ゲイズ系	P182
	スカイドラゴン	ドラゴン系	P188
	スチームロイド	カラクロイド系	P179
	スルードラゴン	とおせんりゅう系	P188
【せ】	セルアーマー	セルアーマー系	P185

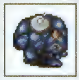
50音	モンスター名称	系列	対応ページ
【そ】	ソードゲータ	ナイフゲータ系	P189
【た】	タイガーウッホ	タイガーウッホ系	P185
	タイガーウホーン	タイガーウッホ系	P185
	タイガーウボッホ	タイガーウッホ系	P185
	タイガーウホホ	タイガーウッホ系	P185
	大将アリ	兵隊アリ系	P194
	大将軍	鬼面武者系	P180
	大将軍ゾンビ	ぼうれい武者系	P196
	隊長アリ	兵隊アリ系	P194
	だいふんかウニ	ばくだんウニ系	P191
	タウロス	タウロス系	P186
【ち】	チェインヘッド	アイアンヘッド系	P175
	チキン	チキン系	P186
	チタンアーマー	セルアーマー系	P185
	チドロ	ミドロ系	P198
	ちびタンク	ボウヤー系	P195
	ちゅうチンタラ	チンタラ系	P187
	チンタラ	チンタラ系	P187
【つ】	壺荒らし	畠荒らし系	P192
【て】	デスヘッド	アイアンヘッド系	P175
	デブーゴン	デブータ系	P187
	デブータ	デブータ系	P187
	デブーチョ	デブータ系	P187
	デブートン	デブータ系	P187
	天狗開祖	小僧天狗系	P183
	天狗師匠	小僧天狗系	P183
	店主	その他	P201
【と】	洞窟マムル	マムル系	P196
	盗賊番	その他	P201
	とおせんりゅう	とおせんりゅう系	P188
	とくだいチンタラ	チンタラ系	P187
	飛びぴーたん	ぴーたん系	P193
	ドラゴン	ドラゴン系	P188
	ドラゴンヘッド	とおせんりゅう系	P188
	ドレムラス	ドレムラス系	P189
【な】	ナイフゲータ	ナイフゲータ系	P189
	なよなよハニー	くねくねハニー系	P182
【に】	逃げピータン	ぴーたん系	P193
	ニシキーン	ハブーン系	P192
【ぬ】	ぬすっトド	ぬすっトド系	P190
【ね】	ねむり大根	おばけ大根系	P176
【の】	ノロージョ	ノロージョ系	P190
	ノロージョの姉	ノロージョ系	P190
	ノロージョの婆	ノロージョ系	P190
	ノロージョの母	ノロージョ系	P190
【は】	ハードレムラス	ドレムラス系	P189
	バイオロイド	カラクロイド系	P179
	ハイパーゲイズ	ゲイズ系	P182
	ばくだんウニ	ばくだんウニ系	P191
	ばくれつウニ	ばくだんウニ系	P191
	パコレプキーナ	パコレプキン系	P191
	パコレプキン	パコレプキン系	P191
	パコレプキング	パコレプキン系	P191
	パコレプゴッド	パコレプキン系	P191
	パタパタペンペン	カラカラペンペン系	P178
	畠荒らし	畠荒らし系	P192
	パパパペンペン	カラカラペンペン系	P178
	ハブーン	ハブーン系	P192
	パルテノス	パルテノス系	P193
	番犬	その他	P201
	はんにゃ武者	鬼面武者系	P180
【ひ】	ぴーたん	ぴーたん系	P193
	ヒーポフ	ヒーポフ系	P194
【ふ】	ファントムデビル	エーテルデビル系	P176
	フイウッチー	ヤミウッチー系	P198
	フォールギャザー	ギャザー系	P180
	ふくりゅう	とおせんりゅう系	P188
	ブレイドゲータ	ナイフゲータ系	P189
	ふんかウニ	ばくだんウニ系	P191
【へ】	兵隊アリ	兵隊アリ系	P194
	ヘビーレムラス	ドレムラス系	P189
	ヘルギャザー	ギャザー系	P180
	ベルトーベン	シューベル系	P184
	ヘンクツ戦車	ボウヤー系	P195
【ほ】	ボウヤー	ボウヤー系	P195
	ぼうれいはんにゃ	ぼうれい武者系	P196
	ぼうれい武者	ぼうれい武者系	P196
	ホノオポフ	ヒーポフ系	P194
【ま】	魔蝕クイーン	ボス	P200
	魔蝕ソルジャー	ボス	P200
	魔蝕虫	ボス	P200
	マスターチキン	チキン系	P186
	マッドレムラス	ドレムラス系	P189
	マムーン	ハブーン系	P192
	マムル	マムル系	P196
	豆山賊	豆山賊系	P197
	まわるポリゴン	まわるポリゴン系	P197
【み】	ミストノス	パルテノス系	P193
	ミダレウッチー	ヤミウッチー系	P198
	みだれ大根	おばけ大根系	P176
	みどりトド	ぬすっトド系	P190
	ミドロ	ミドロ系	P198
	ミノタウロス	タウロス系	P186
	みの仙人	きり仙人系	P181
	ミラージュデビル	エーテルデビル系	P176
	ミラクルチキン	チキン系	P186
【め】	冥王	死の使い系	P183
	メガタウロス	タウロス系	P186
	メタルアーマー	セルアーマー系	P185
	めまわし大根	おばけ大根系	P176
	メンベルス	シューベル系	P184
【も】	物荒らし	畠荒らし系	P192
	もや仙人	きり仙人系	P181
【や】	ヤミウッチー	ヤミウッチー系	P198
	やみふくろう	やみふくろう系	P199
【よ】	妖怪にぎり親方	妖怪にぎり見習い系	P199
	妖怪にぎり変化	妖怪にぎり見習い系	P199
	妖怪にぎり見習い	妖怪にぎり見習い系	P199
	妖怪にぎり元締	妖怪にぎり見習い系	P199
	ようまふくろう	やみふくろう系	P199
【ら】	らんぶポリゴン	まわるポリゴン系	P197
【ろ】	ローグトド	ぬすっトド系	P190
【ん】	ンドゥバ	ンドゥバ系	P200
	ンドゥルー	ンドゥバ系	P200
	ンバマ	ンドゥバ系	P200
	ンバルーン	ンドゥバ系	P200

モンスターデータの見方

1 アイアンヘッド系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	アイア 4 ヘッド	5	6	7	8	9	10	11 フ

自分の頭を外して2マス先まで攻撃してくる。序盤に登場するモンスターのわりには攻撃力が高く 12 シレンの最大HPが少ない状態では苦戦をしいられる。一方的に攻撃されないように間合いには注意しよう。矢を使って相手の射程外から攻撃する方法も有効だ。



LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	チェインヘッド	50	200	B	C	目	★★★	テ 食 掛 フ 儀 死

アイアンヘッドと同じように攻撃力が高く、直線上にいる2マス先まで攻撃してくる。防御力が高くないので直接攻撃を使ってたおそう。「一ツ目殺し」があれば、より簡単にたおすことができる。HPが少ない状態で戦うのは危険なので、早めの体力回復を心がけよう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	ギガヘッド	70	1200	B	B	目	★★★	食 掛 フ 死 魔

攻撃力、防御力ともに高いモンスターで、2マス先なで攻撃してくる。「雷光の杖」や「木の矢」などで射程外からダメージを与え、間合いを調節してから直接攻撃をすれば安全にたおすことができる。シレンのHPが少ない状態でまともに戦うのは危険だ。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	デスヘッド	100	3000	A	B	目	★★★★	食 掛 フ 儀 死

最高クラスの攻撃力を誇るアイアンヘッド系最強のモンスターで、2マス先まで届く攻撃をしてくる。「一ツ目殺し」や強力な武器、防具を持っていないと苦戦をしいられる。複数の敵に囲まれた場合は、道具をフル活用して回避しよう。

1 モンスターの系列。リストはこの系列ごとに系列名の50音順に並んでいる(ボスとその他を除く)。なお系列名は、その系列のいちばんレベルの低いモンスターの名前を冠している

2 モンスターのグラフィック

3 そのモンスターの系列内におけるレベルを表記。レベルの低いモンスターから順に並んでおり、基本的にはそのモンスターがシレンの仲間をたおしたり、ほかのモンスターをたおすことで上位レベルにアップしていき、レベルが上がるほど能力が高くなる。なお、この表記のないモンスターにはレベルがない

4 モンスターの名前

5 モンスターの最大HP

6 モンスターをたおしたときに得られる経験値

7 モンスターの攻撃力の強さをA、B、Cの3段階で評価。Aがいちばん高く、Cがいちばん低い

8 モンスターの守りの堅さをA、B、Cの3段階で評価。攻撃力と同じくAがいちばん高く、Cがいちばん低い

9 モンスターの属性。おもにシレンが特定の武器や盾、腕輪を装備することで影響されるモンスターのグループを示す(詳細は18ページを参照)。データ内で使われている略称の意味は以下のとおり

催	催眠系モンスター	盗	盗み系モンスター
錆	サビ系モンスター	呪	呪い系モンスター
杖	杖攻撃系モンスター	爆	爆発系モンスター
毒	毒草攻撃系モンスター	目	一ツ目系モンスター
竜	ドラゴン系モンスター	浮	浮遊系モンスター
吸	ドレイン系モンスター	幽	幽霊系モンスター

10 モンスターの危険度を「★」から「★★★★★」までの5段階で評価。「★」の数が多いほど危険なモンスターという意味なので、出会ったときは警戒しよう

11 モンスターが出現するダンジョン名で、文字アイコンが点灯しているダンジョンで出現するということを示す。各ダンジョンの略称は以下のとおり

テ	渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食	食神のほこら
掛	掛軸裏の洞窟
フ	フェイの最終問題
儀	儀式の洞窟
死	死者の谷底
魔	魔蝕虫の道

12 モンスターの特徴を簡潔に解説。使用する特技やおもな攻撃方法、簡単な対処方法を記載した

アイアンヘッド系

LV	名前	危険度	出現ダンジョン
1	アイアンヘッド	★	掛 フ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
20	23	B	C	目

自分の頭を外して2マス先まで攻撃してくる。序盤に登場するモンスターのわりには攻撃力が高く、シレンの最大HPが少ない状態では苦戦をしいられる。一方的に攻撃されないように間合いには注意しよう。矢を使って相手の射程外から攻撃する方法が有効だ。

LV	名前	危険度	出現ダンジョン
2	チェインヘッド	★★★	テ 食 掛 フ 儀 死

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	200	B	C	目

アイアンヘッドと同じように攻撃力が高く、直線上なら2マス先まで攻撃してくる。防御力が高くないので直接攻撃を使ってたおそう。「一ツ目殺し」があれば、より簡単にたおすことができる。HPが少ない状態で戦うのは危険なので、早めの体力回復を心がけよう。

LV	名前	危険度	出現ダンジョン
3	ギガヘッド	★★★	食 掛 フ 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	1200	B	B	目

攻撃力、防御力ともに高いモンスターで、2マス先まで攻撃してくる。「雷光の杖」や「木の矢」などで射程外からダメージを与え、間合いを調節してから直接攻撃をすれば安全にたおすことができる。シレンのHPが少ない状態でまともに戦うのは危険だ。

LV	名前	危険度	出現ダンジョン
4	デスヘッド	★★★★	食 掛 フ 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	3000	A	B	目

最高クラスの攻撃力を誇るアイアンヘッド系最強のモンスターで、2マス先まで届く攻撃をしてくる。「一ツ目殺し」や強力な武器、防具を持っていないと苦戦をしいられる。複数の敵に囲まれた場合は、道具をフル活用して回避しよう。

いやしウサギ系

名前	危険度	出現ダンジョン
いやしウサギ	★	テ 食 掛 フ 儀 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	8	C	C	なし

自分を含めた周囲のモンスターの体力を回復する特技を持っている。シレンから3マス以内にHPの減少しているモンスターがいると、ワープしてきて体力を回復してしまう。通路などで戦っていると思わぬ苦戦をしいられるだろう。できるだけ最優先でたおしたい。

回復能力は意外にやっかい

いやしウサギはステータス的には最弱のモンスターなのだが、味方モンスターをサポートするHP回復能力は侮れない。せまい通路での戦闘中に、シレンと隣接して戦っているモンスターの裏に突然現われ、せっかくシレンが隣接するモンスターに与えたダメージを1ターンで完全回復させてしまったりする。いやしウサギが直接攻撃の届かない場所にいるときは、「ふき飛ばしの杖」、「一時しのぎの杖」、「ドラゴン草」などで突破するしかない。

この状況で有効な道具がない場合は、こちらの攻撃できない場所から回復され、いわゆる詰み状態になる。

「ふき飛ばしの杖」があれば、隣接するモンスターを吹き飛ばして、後方にいるいやしウサギをたおせる。

エーテルデビル系

LV 1 エーテルデビル

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	30	C	C	幽・浮

危険度 ★
出現ダンジョン テ 掛 フ 死

普段は姿が見えず、攻撃された場合には「何者か」と表示される。シレンが見えない何かにぶつかったときはこのモンスターがいる証拠なので、その方向に武器を振ってたおそう。「透視の腕輪」や「めぐすり草」を使えばエーテルデビル系の姿を見ることができる。

LV 2 ファントムデビル

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	150	B	B	幽・浮

危険度 ★★
出現ダンジョン 掛 フ 儀 死 魔

攻撃力と防御力が少し上がっているが、行動パターンはエーテルデビルとまったく同じ。エーテルデビル系モンスターは、杖による魔法弾を跳ね返す能力を持っているので、ワザと「しあわせの杖」や「加速の杖」を振れば、シレンの能力アップに利用できる。

LV 3 ミラージュデビル

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	400	B	B	幽・浮

危険度 ★★
出現ダンジョン フ 死 魔

姿が見えない敵。レベルが上がった分、攻撃力と守備力も微妙に上昇している。空中を浮遊する敵に大ダメージを与える「斬空剣」、もしくは幽霊系モンスターに大ダメージを与える「成仏の鎌」を装備していれば、戦闘を有利に進めることができるだろう。

LV 4 アストラルデビル

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	700	B	B	幽・浮

危険度 ★★★
出現ダンジョン フ 死

エーテルデビル系最強のモンスター。特徴は上で紹介している同系列のモンスターと同じで、姿が見えないまま空中を移動できるが、壁を抜けることはできない。魔法弾を跳ね返す能力を持っているので、マイナス効果をもたらす杖を振るときは注意！

おばけ大根系

LV 1 おばけ大根

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
12	7	C	C	毒

危険度 ★
出現ダンジョン 食 掛 フ

2マス以内にいる相手に、ちからを減少させ「鈍足」状態にできる「毒草」を投げてくる。おばけ大根以外にも複数の敵と戦っているときに状態変化を引き起こされると、きびしい状況に追い込まれる。なお、おばけ大根が投げて当たらなかった「毒草」は足下に落ちる。

LV 2 めまわし大根

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
30	50	C	C	毒

危険度 ★★★
出現ダンジョン テ 食 フ

2マス以内の相手に「混乱」状態を引き起こさせる「混乱草」を投げてくるモンスターなので、可能であれば「混乱よけの腕輪」を装備した状態で戦いたい。なお、相手が「混乱」状態になると、今度はおばけ大根と同じように「毒草」を投げてくるようになる。

LV 3 ねむり大根

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
55	500	B	B	毒

危険度 ★★★
出現ダンジョン 食 掛 フ 儀 死 魔

相手を眠らせることができる「睡眠草」を投げてくるモンスター。「眠りよけの腕輪」を装備していれば簡単に防げるが、持っていないと眠らされて周辺にいる複数の敵からタコ殴りされる場合も……。相手がすでに「眠り」状態になっているときには「毒草」を投げてくる。

LV 4 みだれ大根

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	1300	B	B	毒

危険度 ★★★
出現ダンジョン フ 死

相手を「キグニ」状態にできる「キグニ族の種」を投げてくるモンスター。「キグニ」状態は直接攻撃が不可能になるわけではないが、回復行動ができなくなるので、こちらのHPが減っている状態で投げられるときびしい。可能なら「封印の杖」で特技を封じてしまおう。

ガイコツまどう系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
1	ガイコツまどう	21	17	C	C	幽・杖

危険度 ★ ／ 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ

「ガイコツまどうの杖」を使うモンスター。杖から出た魔法弾を食らった相手に、「倍速」、「ワープ」、「場所がえ」、「ふきとばし」状態のいずれかがランダムで引き起こされる。このモンスターをたおすと所持している「ガイコツまどうの杖」を落とすことがある。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
2	ガイコツまじん	35	70	C	B	幽・杖

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ 儀

ガイコツまどうと同じように、杖から撃たれた魔法弾を食らった相手に「25ダメージ」、「混乱」、「一時しのぎ」、「変化」のいずれかの効果がランダムで引き起こされる。なお、「封印の杖」を使うと直接攻撃しかしてこなくなるので簡単にたおすことができる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
3	ガイコツまおう	60	350	B	B	幽・杖

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 死

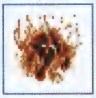
ガイコツまどうと同じように、杖から撃たれた魔法弾を食らった相手に「不幸」、「鈍足」、「かなしばり」、「封印」、「おにぎり」、「ブフー」、「身がわり」状態のいずれかの効果がランダムで引き起こされる。運が悪いと、大幅にレベルを下げられてしまう場合もあるので警戒したい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
4	ガイコツまてん	75	200	B	B	幽・杖

危険度 ★★★★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ 死 魔

ガイコツまどうと同じように、杖から撃たれた魔法弾を食らった相手には、「目つぶし」、「不幸（レベル3下げ）」、「眠り」、「封印」、「40ダメージ」、「ブフー」状態のいずれかの効果がランダムで引き起こされる。相手の特技を封じることのできる「封印の杖」で対応しよう。

火炎入道系

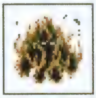


LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
1	火炎入道	35	55	B	C	なし

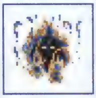
危険度 ★ ／ 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 魔

道具を投げたり矢を撃っても、身体の炎が燃やしてしまい直接攻撃でしかダメージを与えられない上に、「ドラゴン草」の炎が当たるとレベルアップ、地雷の爆風などが当たると分裂する。他のモンスターと違い、LV99までレベルアップする

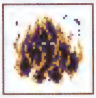
レベルアップによる火炎入道の色の変化



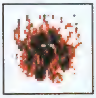
LV 2 経験値 90



LV 3 経験値 250



LV 4 経験値 550



LV 5以上 経験値 950～

ガマラ系

LV 1 ガマラ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
10	3	C	C	盗

危険度 ★ / 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ

ギタンが大好きなモンスター。フロアにギタンが落ちていると、上に乗った状態でそこから動かなくなる。ダメージを受けると動き出してシレンの持つギタンを盗んでワープするが、シレンがギタンを持っていない場合には、近くに寄ってくるだけで何もしてこない。

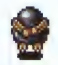
LV 2 ガマグッチ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
15	10	C	B	盗

危険度 ★ / 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ

色が変化するが、行動パターンはガマラと大差ない。防御力が少し高くなっているので、遠距離からある程度ダメージを与えておかないとギタンを盗まれてしまう。どうしてもギタンを盗まれたくないときは、「封印の杖」でガマラ系モンスターの特技を封じてしまおう。

LV 3 ガマゴン



体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
25	100	C	A	盗

危険度 ★ / 出現ダンジョン：掛 フ 魔

防御力が高く、シレンのギタンを狙って盗みを働くモンスター。盗みを完全に防ぐためには、「トドの盾」か「封印の杖」が必要になる。ギタンを盗んだあとは、ワープしてダンジョン内を逃げ回るようになるが、たおせば奪われたギタンを取り戻すことができる。

LV 4 ガマドーン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
35	300	C	A	盗

危険度 ★ / 出現ダンジョン：食 掛 フ 魔

シレンから大量のギタンを奪うガマラ系最強のモンスター。防御力が高く、強力な武器を装備しないと大きなダメージを与えることができない。対処法は他のガマラ系とまったく同じ。「トドの盾」を装備するか、「封印の杖」で特技を封じてしまおう。

カラカラペンペン系

LV 1 カラカラペンペン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
16	12	C	C	浮

危険度 ★★ / 出現ダンジョン：食 掛 フ

空中を移動できるモンスター。特技の「電撃回転アタック」を食らうと、草・種系の道具が壊された上に電気を帯びた状態になり、捨てることすらできなくなる。「斬空剣」を装備していれば大きなダメージを与えられるので、素早くたおしてしまおう。

LV 2 パタパタペンペン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
30	60	B	B	浮

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン：テ 食 掛 儀

空中を移動できるモンスター。隣接しているシレンに特技を使用することで草・種、巻物を「電気を帯びた道具」に変えてしまう。道具がこの状態になると、使用することも捨てることもできなくなってしまうので、非常に厄介なモンスターと言える。

LV 3 バババペンペン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
45	250	B	B	浮

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ 死

かわいい風貌だが、草・種、巻物、杖系の道具を「電気を帯びた道具」に変えてしまうイヤらしいモンスター。この特技は隣接した状態でなければ使えないので、矢と杖を使って先制攻撃を加えたい。ダンジョン終盤でこの敵に遭い、道具を失うとあとがきびしくなる。

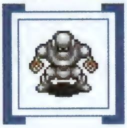
LV 4 ゴゴゴペンペン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	1100	B	A	浮

危険度 ★★★★ / 出現ダンジョン：食 掛 フ 死 魔

カラカラペンペン系の最強モンスター。シレンが持っている貴重な道具を容赦なく壊してしまう恐ろしい相手だ。隣接されると、道具を失ってしまう可能性が高いので、遠距離からダメージを与えてたおしたい。可能ならば「封印の杖」で特技を封じてしまおう。

カラクロイド系

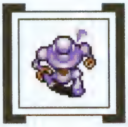


LV 1 カラクロイド

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	250	B	B	なし

危険度 ★★★
出現ダンジョン テ 食 掛 フ

倍速で行動するモンスターで、足下にワナを作る特技を持つ。ワナを作ったあとは、2ターンだけ行動不能になるので、動きを止めているあいだに素早くたおしてしまおう。せまい通路では特技を使ってこないので、できるだけ部屋の中で戦うようにしたい。

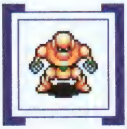


LV 2 スチームロイド

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
65	900	B	B	なし

危険度 ★★★
出現ダンジョン 食 掛 フ 魔

攻撃力、防御力にすぐれたモンスター。倍速で行動が可能で、特技を使って足下にワナを作ることもできる。ただし、カラクロイド系モンスターが作ったワナは、見えている状態で現われるので、通路の出口などに作られないかぎり間違って踏むことはないだろう。



LV 3 エレキロイド

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	1700	B	A	なし

危険度 ★★★
出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

有効な武器が存在しないため、強力な武器と防具を持っていないと苦戦をしいられる。倍速での行動が可能なので、シレンを発見すると、あっという間に接近してくる強敵だ。ワナを作ったあとの硬直時間を利用してたおそう。

LV 4 バイオロイド

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	2800	A	A	なし

危険度 ★★★★
出現ダンジョン 死

攻撃力、防御力ともに優秀なカラクロイド系最強のモンスター。直接攻撃だけでたおそうとすると、大きなダメージを受けてしまうので、「痛み分けの杖」「混乱の巻物」「バクスイの巻物」などの道具を使って、シレンの被害を最小限に抑えよう。

キグニ族系

LV 1 キグニ族

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
40	50	B	C	なし

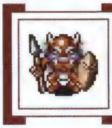
危険度 ★★★
出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀

敵味方関係なく近くにいる相手を攻撃するモンスター。たおした相手の数だけレベルアップしていくという敵なので、運が悪いと通路でバッタリ遭遇してたおされるパターンもある。火炎入道と同じくレベルは99まで上がる(LV5までの色の変化は以下のとおり)。

レベルアップによるキグニ族の色の変化

LV 2 経験値 80

LV 3 経験値 200



LV 4 経験値 500

LV 5以上 経験値 900～

鬼面武者系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	鬼面武者	18	15	C	C	なし	★	テ 食 掛 フ

直接攻撃を得意とするモンスター。たおすと3ターン後に、ぼうれい武者として復活して、乗り移るモンスターを探してダンジョン内を徘徊するようになり、まれにワープすることもある。ぼうれい武者に乗り移られたモンスターはレベルアップするので注意しよう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	はんにゃ武者※	20	35	C	C	なし	★	

直接攻撃を得意とするモンスター。たおすと3ターン後に、ぼうれいはんにゃとして復活して、乗り移るモンスターを探してダンジョン内を徘徊するようになり、まれにワープすることもある。ぼうれいはんにゃに乗り移られたモンスターはレベルアップするので注意。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	将軍	30	60	B	B	なし	★★★	食 掛 フ 儀 死 魔

将軍の名にふさわしい攻撃力と防御力を誇るモンスター。たおすと3ターン後に将軍ゾンビとして復活する。復活後は、「ふき飛ばしの杖」や「雷光の杖」を使うか「成仏の鎌」を装備してダメージを与えよう。できれば他のモンスターに乗り移るまえにたおしたい敵だ。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	大将軍	50	400	B	B	なし	★★★	掛 フ 儀 死 魔

高い攻撃力と防御力を誇る鬼面武者系最強のモンスター。たおすと、3ターン後に大将軍ゾンビになって復活する。大将軍ゾンビが乗り移ったモンスターはレベルアップするが、最高レベルのモンスターに乗り移った場合は、体力が最大値まで回復するようになっている。

※はんにゃ武者は、鬼面武者のレベルを上げるか、将軍のレベルを下げないかぎり出現しない

ギャザー系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ギャザー	36	110	B	B	なし	★★★	テ 掛 フ

カニの姿をしたモンスター。固い甲羅で全身を覆っているため、通常攻撃では、大ダメージを与えるのが難しい。ただし、マイナスの状態変化を引き起こすような特技は持っていないので、「痛み分けの杖」、「鈍足の杖」などを使って、有利に戦闘を進めていきたい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	キラーギャザー	60	600	B	A	なし	★★★	食 フ 儀 死 魔

レベルアップにより防御力を増したギャザー系モンスター。通常攻撃でダメージを与えるのは難しいが、イヤらしい特技を持っていないので比較的戦いやすい相手だ。「痛み分けの杖」を持っていれば、大ダメージを食らうまえにたおすことも可能だ。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	ヘルギャザー	90	1500	A	A	なし	★★★★	食 掛 フ 死 魔

マイナスの状態変化を引き起こす特技は使ってこないが、攻撃力と防御力はトップクラス。属性もノーマルなので有効な武器も存在しない。シレンの状況と持っている道具に左右されるが、「痛み分けの杖」、「混乱の巻物」、「鈍足の杖」などを使ってたおしてしまおう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	フォールギャザー	130	4000	A	A	なし	★★★★	死

たおすと4000もの経験値が獲得できるギャザー系最強のモンスター。戦うのはシレンのHPに余裕があるときだけにしておきたい。まともに戦うのが危険と感じたら、「やりすごしの壺」、「一時しのぎの杖」、「かなしばりの杖」などを使って危機を回避しよう。

吸引幼虫系

LV1 吸引幼虫

危険度 ★
出現ダンジョン テ 掛 フ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
23	15	C	C	目・吸

正体不明の一ツ目系モンスター。特技を使って隣接しているシレンのちからの最大値を１減少させる。これは一時的な能力ダウンではないので、「毒消し草」を使っても回復することはできない。「ドレインよけの腕輪」を装備していれば、シレンの能力ダウンは防げる。

LV2 吸引虫

危険度 ★★
出現ダンジョン 掛 フ 儀 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
32	300	C	B	目・吸

正体不明の一ツ目系モンスター。「ドレインバスター」、「一ツ目殺し」を装備していれば、大ダメージを与えることができる。特技を使用されると、ちからの最大値を１下げられてしまうので、隣接されるまえにダメージを与え、素早くたおしてしまいたい。

LV3 吸引成虫

危険度 ★★★
出現ダンジョン 食 掛 フ 儀 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
41	700	B	B	目・吸

「ドレインバスター」と「一ツ目殺し」で大ダメージを与えられるモンスター。能力を減少させる特技を得意とし、隣接するシレンのちからの最大値を１減少させる。このモンスターが出現するフロアでは「ドレインよけの腕輪」を装備できるとよりベター。

LV4 吸引老虫

危険度 ★★★
出現ダンジョン 食 掛 フ 死

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	950	B	B	目・吸

「ドレインバスター」と「一ツ目殺し」が有効なモンスター。吸引幼虫系モンスターは、レベルが上昇するほど特技の使用頻度が高くなる傾向が見られる。「ドレインよけの腕輪」があればマイナスの状態変化を防げるが、「毒よけの腕輪」では防げないので注意しよう。

きり仙人系

LV1 きり仙人

危険度 ★
出現ダンジョン 食 掛 フ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
25	60	C	C	杖

マイナスの状態変化を引き起こす特技を持つモンスター。きり仙人が使用する変な呪文を１回食らうと、ターン経過による体力回復が不可能になり、２回食らうとターンごとに１ずつ体力が減るようになる。ただし、呪文を受けた状態でも道具を使えば体力を回復できる。

LV2 みの仙人

危険度 ★
出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
45	200	C	C	杖

体力が少し増えている以外は、能力、行動パターンともにきり仙人とほとんど変わらない。戦うときにはシレンの体力を変調させる変な呪文に注意しよう。ターン経過による回復は不可能でも、「背中の壺」、「弟切草」、「薬草」を使えば体力を回復することはできる。

LV3 かすみ仙人

危険度 ★★★
出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	1000	B	B	杖

同じ部屋にいるシレンを自動追尾するかすみ仙人の使う変な呪文は、「かなしばりの杖」、「一時しのぎの杖」、「バクスイの巻物」を惜しまずに使ってかすみ仙人の動きを止めたい。シレンが隣接できれば、それほど苦労せずにたおせるはず。

LV4 もや仙人

危険度 ★★★★
出現ダンジョン フ 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	2200	B	A	杖

防御力にすぐれたきり仙人系最強のモンスター。特技の変な呪文も特殊で、壁を抜けてシレンに命中する。「封印の杖」があれば特技を封じることができるが、遠距離から自動追尾の変な呪文を使ってくるので視認するまでがひと苦労。隣接すれば簡単にたおせる。

くねくねハニー系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	くねくねハニー	25	35	C	C	吸	★	テ 食 掛 フ

隣接するシレンのレベルを１下げる特技を使用してくる。ただし、攻撃力も防御力もそれほど高くないので、先制攻撃されなければ問題なくたおせるはず。使用武器は「ドレインバスター」がおすすめ。ドレイン系モンスターなので、大ダメージを与えることが可能だ。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	なよなよハニー	40	150	C	B	吸	★	食 掛 フ 儀 魔

防御力が少し高めに設定されている以外は、ほぼくねくねハニーと同じと思っていい。特技でレベルを１下げられるまえに、遠距離からの攻撃でたおしてしまおう。相手の特技は、「ドレインよけの腕輪」を装備しておけば、完璧に防ぐことができる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	くたくたハニー	55	400	B	B	吸	★★★	食 掛 フ 儀 魔

名前だけ見ると弱そうだが、特技を使ってレベルを１下げてくる恐ろしいモンスター。「ドレインよけの腕輪」を装備していれば問題なくたおせるが、持っていない場合は少々厄介な相手になる。「雷光の杖」や遠目から矢を使って、隣接されるまえにたおそう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	しわしわハニー	70	900	B	B	吸	★★★	食 掛 フ

くねくねハニー系最強のモンスター。隣接するとシレンのレベルを１下げる特技を頻繁に使ってくる。ダンジョンの奥深くで、大幅にレベルを下げられてしまうと致命傷になる可能性が高い。「ドレインよけの腕輪」がない場合は、遠距離からの攻撃でたおしたい。

ゲイズ系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ゲイズ	18	25	C	C	目・催	★	食 掛 フ

隣接すると、１ターンだけシレンが勝手に行動をしてしまう催眠術をかけてくる。「ゲイズの盾」があれば催眠術を防げるが、持っていない場合は遠距離からの攻撃をメインに戦おう。また、一ツ目系モンスターに有効な「一ツ目殺し」で大ダメージを与えられる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	スーパーゲイズ	51	150	C	C	目・催	★★	テ 食 掛 フ 儀 死

隣接すると、１ターンだけシレンが勝手に行動をしてしまう催眠術をかけてくる。「ゲイズの盾」があれば催眠術を防げるが、持っていない場合は遠距離からの攻撃をメインに戦おう。どうしても使われたくない道具がある場合は、一度床に置いておくのもひとつの手。

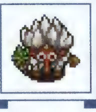
LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	ハイパーゲイズ	70	800	B	B	目・催	★★★	食 掛 フ 儀 死 魔

攻撃力と防御力にすぐれたゲイズ系モンスター。特技の催眠術を使ってシレンに勝手な行動を取らせる。貴重な道具を意味なく使わされたり、勝手に「おにぎり」を食べさせられたりするので、非常に厄介な特技といえる。できれば遠距離からの攻撃でたおしたい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	ウルトラゲイズ	90	2000	A	A	目・催	★★★★	死

高い攻撃力と強固な防御力を誇るゲイズ系の最強モンスター。特技を連発してくるため、複数の敵と戦うときは真っさきにたおしておきたい。「封印の杖」で特技を封じてしまえば、直接攻撃しかしてこなくなるので、簡単にたおすことができる。

小僧天狗系



LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	小僧天狗	10	5	C	C	なし	★	フ

普段はそのフロアに出現する可能性があるモンスターの姿に化けている。「封印の杖」を使用すればその正体を現わすが、暴くメリットはとくにない。攻撃力と防御力は変身まえと変わらないので、相手の能力を完全にコピーできるわけではないようだ。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	カラス天狗	25	20	C	C	なし	★	テ・フ・儀

HPは倍以上に増えているが、能力は小僧天狗とさほど変わらない。同フロアに出現する可能性のあるモンスターに化けているが、能力を完璧にコピーできるわけではないので、直接攻撃で簡単にたおすことができる。「封印の杖」を使えば正体を暴ける。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	天狗師匠	40	150	C	C	なし	★	フ・死・魔

小僧天狗系モンスターの上位種。この系列のモンスターは、他のモンスターへの変身を得意としているが、エーテルデビル系、ンドゥバ系モンスターだけには変身することができない。また、「封印」、「おにぎり」、「身がわり」状態から戻ると、変身し直す姿が見られる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	天狗開祖	55	400	C	B	なし	★★★	フ・死

小僧天狗系でもっとも高い能力を持つモンスター。この系列のモンスターは、レベルアップするときにも変身した姿のままレベルが上がったと表示される。特技は使ってこないので、直接攻撃を使ってダメージを与えれば、簡単にたおすことができるだろう。

183

死の使い系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	死の使い	23	23	B	C	幽・浮	★	テ・食・掛・フ

倍速で移動する幽霊・浮遊系モンスター。２回行動が可能だが、攻撃は１ターンに１回しかできない。「成仏の鎌」もしくは「斬空剣」を装備すれば、致命傷を与えることが可能だ。また、「薬草」を投げつけたり「回復の杖」を振ることでもダメージを与えられる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	地獄の使者	45	130	B	C	幽・浮	★	食・掛・フ・儀

倍速行動が可能で２回攻撃を仕掛けてくるモンスター。攻撃力が比較的高いので、シレンのHPが低いときに戦う場合には十分注意したい。幽霊系に効果の高い「成仏の鎌」か浮遊系に効果の高い「斬空剣」を装備しておけば、大きなダメージを与えられる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	死神	65	700	B	C	幽・浮	★★★	テ・食・掛・フ・儀・死

倍速行動が可能で２回攻撃を仕掛けてくる。壁を通過する能力を持っているので、通路を通るときには壁の中から攻撃をされないように注意しよう。「成仏の鎌」か「斬空剣」なら、大ダメージを与えられる。また「弟切草」を投げれば一撃でたおすことも可能だ。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	冥王	77	3000	A	B	幽・浮	★★★	食・掛・フ・死・魔

冥府の世界に君臨する死の使い系最強のモンスター。死神と同じように倍速行動と２回攻撃が可能で、壁抜けもできる。攻撃力が高いモンスターなので、回復系の道具のストックに余裕があるならば、「弟切草」を投げつけて一気に勝負を決しよう。

シューベル系

LV 1 シューベル

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
15	100	C	A	なし

危険度 ★ / 出現ダンジョン テ 食 掛 フ

音楽家のような雰囲気を持つかわいいモンスター。HPは低いのだが、防御力が非常に高く、強力な武器を持っていないとたおすのに数ターンを要してしまう。モンスターを召喚する能力があり、その特技を使用することで、レベル1の別種のモンスターを1匹呼び出せる。

LV 2 メンベルス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
25	200	C	A	なし

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン テ 食 掛 フ

HP以外の能力はシューベルとほぼ同等。特技を使用すると、付近にレベル2の別種のモンスターを1匹だけ呼び出せる。攻撃力が低いので大きなダメージを受けることはないが、連続で複数のモンスターを召喚されると厄介なので、早めにたおしておきたい。

LV 3 ベルトーベン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
40	300	B	A	なし

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン 食 掛 フ 魔

レベル3の別種のモンスターを1～3匹呼び出せる特技を持つ。連続して特技を使用されると周囲がモンスターだらけになってしまうので、ダンジョンで遭遇した場合には優先してたおしておきたい。同系列の下位モンスターに比べ、やや攻撃力が高く設定されている。

LV 4 ショーパン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	400	B	A	なし

危険度 ★★★★ / 出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

シューベル系の最上位モンスター。周囲にレベル4の別種のモンスターを1～3匹召喚する特技を持っている。強敵を多数呼び出すことが多いので、優先的にたおしたいモンスターの代表格といえる。可能ならば「封印の杖」を使って特技を封じてしまいたいところだ。

正面戦士系

LV 1 正面戦士

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
25	180	B	A	なし

危険度 ★ / 出現ダンジョン フ 儀

頑丈な鎧で身体の前面を覆っているため、どんなに強力な武器を使っても正面3方向からの通常攻撃では1ダメージしか与えられない。しかし、それ以外の方向からの攻撃にはめっぽう弱く、通路の曲がり角を利用して側面を攻撃すれば、一撃でたおすことも可能だ。

LV 2 正面ファイター

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	460	B	A	なし

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン フ 儀

HPが倍増した以外は正面戦士の能力とあまり変わらない。せまい通路に誘い込み、ななめ移動が不可能な場所までおびき寄せれば、簡単に相手の側面を攻撃することが可能だ。「封印の杖」を使えば、正面からの攻撃でも大ダメージを与えられるようになる。

LV 3 正面マスター

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	800	A	A	なし

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン テ フ

攻撃力と防御力にすぐれたモンスター。正面からの攻撃でたおすのは難しいので、通路に誘い込んで、曲がり角を利用して側面から攻撃していこう。「かなしばりの杖」か「一時しのぎの杖」で動きを止めておいて、横や後方から通常攻撃を仕掛ける戦法も有効だ。

LV 4 正面ロード

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	1500	A	A	なし

危険度 ★★★ / 出現ダンジョン フ

攻撃力と防御力にすぐれた正面戦士系の最強モンスター。正面3方向からの攻撃では1ダメージしか与えられない。通路に誘い込んで、曲がり角を利用して側面から攻撃しよう。「かなしばりの杖」か「一時しのぎの杖」を使えば、横や後方から簡単にたおすことができる。

セルアーマー系

LV1 セルアーマー

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
35	70	C	B	幽

危険度 ★

出現ダンジョン 食 掛 フ 儀

幽霊系モンスターなので「成仏の鎌」、「弟切草」、「回復の杖」が有効になる。また、シレンが装備している盾を後方にはじき飛ばす特技を持っており、シレンが呪われた盾を装備してしまっても、この特技を利用すれば強制的にはずすことができる。

LV2 クロムアーマー

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
65	600	B	B	幽

危険度 ★★★

出現ダンジョン テ 食 フ 儀

盾または武器を後方にはじき飛ばす特技を持つモンスター。後方に壁がある場合は、飛ばされた道具は床に落ちるが、はじかれた道具が敵に当たったり、画面の外に行ってしまうと消滅する。シレンが貴重な物を装備しているときに戦う場合は、後方に気を配ろう。

LV3 チタンアーマー

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	2000	B	B	幽

危険度 ★★★

出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

隣接するシレンの盾、武器、腕輪を後方にはじき飛ばす特技を持つモンスター。「成仏の鎌」に弱く、「弟切草」や「回復の杖」でもダメージを与えられる。一見浮遊しているようにも見えるが、「斬空剣」を装備しても大ダメージを与えることはできない。

LV4 メタルアーマー

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	3600	B	A	幽

危険度 ★★★

出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

盾、武器、腕輪を後方にはじき飛ばす特技を持つ。セルアーマー系のモンスターに道具をはじき飛ばされたときに「遠投の腕輪」を装備していると、はじき飛ばされた道具は遠くに飛び、必ず見失ってしまう。戦うまえには装備を変更しておこう。

タイガーウッホ系

LV1 タイガーウッホ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
33	35	C	C	なし

危険度 ★

出現ダンジョン テ 食 フ

強靭な肉体とパワーを誇るモンスター。シレン、仲間、モンスターを問わず、周囲にいるキャラクターを捕まえて、周囲５マス以内にいる別のキャラクターに投げつけてくる。単体で現われたときには問題なくたおせるが、複数の場合はこの特技に苦しめられる。

LV2 タイガーウホホ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
65	550	B	B	なし

危険度 ★★★

出現ダンジョン テ 食 掛 フ 死

シレン、仲間、モンスターを問わず、周囲にいるキャラクターを捕まえて周囲10マス以内にいる別のキャラクターに投げつけてくる。投げつけられた敵もシレンに攻撃を仕掛けてくるので、複数のタイガーウホホと広い部屋で戦っていると苦戦はまぬがれない。

LV3 タイガーウホーン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	1300	B	A	なし

危険度 ★★★

出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

攻撃力と防御力が高いタイガーウッホ系の上位モンスター。シレン、仲間、モンスターを問わず周囲にいるキャラクターを捕まえて、周囲15マス以内にいる別のキャラクターに投げつける特技を持つ。相手の特技を封じるためにも、通路で戦うようにしたい。

LV4 タイガーウポッホ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	2400	A	A	なし

危険度 ★★★★

出現ダンジョン フ 死 魔

シレン、仲間、モンスターを問わず、周囲にいるキャラクターを捕まえて、周囲20マス以内にいる別のキャラクターに投げつける特技を持つ。この系列のモンスターは、近くにモンスターハウスがある場合は、優先的に投げ入れる特徴があるので注意したい。

タウロス系

LV 1 タウロス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
28	35	B	C	なし

危険度 ★★　出現ダンジョン フ

巨大な斧を持ち、通常攻撃を得意としているモンスター。痛恨の一撃が発生する確率が高く、思いがけず大ダメージを負う場合もあるので、早めにシレンのHPを回復するようにしよう。タウロス系のモンスターをたおすと「ミノタウロスの斧」を落とすことがある。

LV 2 ミノタウロス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
55	400	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 死

防御力はそれほど高くないが、痛恨の一撃が出やすい直接攻撃には注意したい。「痛み分けの杖」、「鈍足の杖」などを使って、シレンのダメージを最小限に食い止めよう。たおすと「ミノタウロスの斧」を落とすことが多いが、それ以外の道具を落とす場合もある。

LV 3 メガタウロス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
90	1750	A	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

たまに痛恨の一撃をくり出してくる攻撃力の高いモンスター。一撃でHPを大幅に減らされる場合があるので、戦うまえにはシレンのHPをしっかりと回復させておきたい。たおすとタウロス系のモンスターだけが持っている「ミノタウロスの斧」を落とすことがある。

LV 4 ギガタウロス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
120	4200	A	B	なし

危険度 ★★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死

攻撃力にすぐれたタウロス系の最強モンスター。痛恨の一撃をくり出してくることが多く、油断していると大きなダメージを負ってしまう。「鈍足の杖」を使えばノーダメージでたおすことも可能。矢を大量に持っているなら、接近戦を避けて遠距離からの攻撃が無難。

チキン系

LV 1 チキン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
4	1	C	C	なし

危険度 ★　出現ダンジョン

マスターチキン、グレートチキン、ミラクルチキンのHPが15以下になると下位モンスターのチキンに変化する。倍速での行動が可能で、つねに「おびえ」状態になっている。動きが速くて直接攻撃でたおすのは難しい。「ふき飛ばしの杖」か矢で息の根を止めよう。

LV 2 マスターチキン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	400	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死

4本の腕で殴りつけてくる直接攻撃が得意なモンスター。残りのHPが15以下になるとチキンに変化してしまうので、確実に経験値を稼ぎたいときは、その残りHPに注意しよう。「封印の杖」で特技を封じてしまえば、チキンに変化することはなくなる。

LV 3 グレートチキン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	1500	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

倍速で移動しながら2回攻撃を仕掛けてくるモンスター。素早くシレンに近づいて得意の打撃でダメージを与えてくる。HPが15以下になると、チキンに変化してしまう。攻撃力が高い相手なので「痛み分けの杖」を活用して、シレンのダメージを軽減しよう。

LV 4 ミラクルチキン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	3200	A	B	なし

危険度 ★★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

倍速で移動しながら2回攻撃を仕掛けてくるモンスター。HPが高く、攻撃力が高い敵なので、道具を活用しないと大きなダメージを受けてしまう。他のチキン系モンスターと同じように、HPが15以下になると、チキンに変化してしまう。

チンタラ系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	チンタラ	8	5	C	C	なし	★	テ 掛

ネコのような風貌のモンスター。これといった特徴はないが、序盤に登場するモンスターの中では比較的強敵の部類に入る。単体で登場する場合ならば問題ないが、複数に囲まれると苦戦するだろう。特技は持っておらず、直接攻撃のみを使用してくる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	ちゅうチンタラ	17	16	C	C	なし	★	掛

HPが増えている以外に大きな変更点はない。特技が使えないので、直接攻撃を使ってシレンに襲いかかってくるが、普通に戦えばまず負けることはないだろう。弱いわりには経験値が多く獲得できるモンスターなので、見つけたら積極的に攻撃を仕掛けてたおそう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	おおチンタラ	40	180	B	B	なし	★	掛

攻撃力と防御力が強化されたチンタラ系の上位モンスター。相変わらず特徴がなく、直接攻撃をくり返すだけでも簡単に勝利できる。ちゅうチンタラと同様に、弱いわりには多くの経験値が獲得できる。見つけたら積極的に攻撃を仕掛けてたおしてしまおう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	とくだいチンタラ	60	650	B	B	なし	★★★	掛

名前は「とくだい」だが画面上の大きさは変化なし。HPが増えて攻撃力と防御力も強化されているが、シレンのレベルが極端に低くないかぎりは苦戦することはないだろう。むだに道具を消費する必要はないので、直接攻撃だけを使ってたおすようにしよう。

デブータ系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	デブータ	34	25	B	C	なし	★★	テ 掛 フ

2マス以内にいるシレンに向かって石を投げてくる遠距離攻撃が得意なモンスター。直接攻撃の威力も高く、シレンのレベルが低いときに戦う場合は注意が必要だ。射程内にいる相手ならば画面外からでも攻撃してくるので、見つけたら急いでたおしてしまおう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	デブーチョ	50	500	B	B	なし	★★★	テ 食 掛 フ 儀 死

5マス以内にいるシレンに石を投げてくるモンスター。射程内であれば画面外からでも攻撃を仕掛けてくる。直接攻撃の威力が高く、防御力が低い状態だと大きなダメージを受けてしまう。「痛み分けの杖」を使用すれば最小限のダメージでたおすことができる。

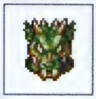
LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	デブートン	70	2100	B	B	なし	★★★	食 掛 フ 死 魔

10マス以内のシレンに石を投げつけてくる遠距離攻撃が得意なモンスター。射程内であれば画面外からでも攻撃を仕掛けてくることがある。防御力は並だが攻撃力は侮れない相手なので、道具をうまく使ってダメージを与えて遠距離から速攻でたおしてしまおう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	デブーゴン	90	3500	A	A	なし	★★★★	食 掛 フ 死

デブータ系最強のモンスター。15マス以内の範囲であれば、部屋の外、通路といった場所からでも石を投げてくる。デブータ系モンスターがシレンや仲間に投げてくる石は、外れることがなく確実にヒットする。シレンのHPが減少しているならば早めに回復させよう。

とおせんりゅう系



LV 1 とおせんりゅう

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
20	18	C	B	竜

危険度 ★ ／ 出現ダンジョン 食 フ

比較的浅い階層に出現するが、防御力が高くてごわいモンスター。シレンと隣接しているときに自分の後方に別のモンスターが来ると、シレンの下を潜るように移動し、反対側に通り抜けてはさみ撃ちにするのが得意だ。せまい通路で戦うときには十分に注意したい。

LV 2 ドラゴンヘッド

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	650	B	B	竜

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン テ 食 掛 フ 死

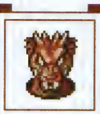
攻撃力と防御力のバランスにすぐれる。シレンと隣接しているときに後方に別のモンスターがくると、シレンの下を潜るように移動して、反対側に通り抜けてはさみ撃ちにしてくる。通路やせまい部屋などの逃げ場のない場所で戦っているとピンチを招くこともある。

LV 3 スルードラゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	1200	A	A	竜

危険度 ★★★★ ／ 出現ダンジョン 掛 フ 死 魔

トップクラスの攻撃力と防御力を持つとおせんりゅう系の上位モンスター。単体で登場したときには、特技を使ってこないので他のモンスターが現われるまえに素早くたおしたい。他のモンスターと同じように「封印の杖」を使えば特技を封じることができる。



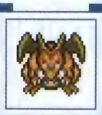
LV 4 ふくりゅう

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
110	3800	A	A	竜

危険度 ★★★★ ／ 出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

攻撃力、防御力ともにトップクラスの実力を持つモンスター。同系列の下位モンスターと同じ特技を使ってくる。とおせんりゅう系モンスターが登場するフロアを探索するときには、ドラゴン系モンスターに大ダメージを与えられる「ドラゴンキラー」を装備しておこう。

ドラゴン系



LV 1 ドラゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
90	1300	B	A	竜・浮

危険度 ★★★★ ／ 出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死

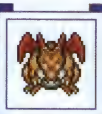
空中への浮遊が可能で、ダメージ30の炎攻撃を得意としているモンスター。炎は敵モンスターにも命中し、シレンとドラゴンの間に敵がいる場合でもおかまいなしに炎を吐いてくる。炎のダメージは「ドラゴンシールド」を装備すれば半減させることが可能だ。

LV 2 スカイドラゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	2600	B	A	竜・浮

危険度 ★★★★ ／ 出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

同じ部屋にいるシレンに向かって、自動追尾性能のある40ダメージの炎を吐いてくる。「斬空剣」か「ドラゴンキラー」を装備していれば、弱点を突いて大きなダメージを与えられる。ドラゴンとは異なり、スカイドラゴンの炎は敵モンスターには命中しない。

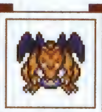


LV 3 アークドラゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
120	4000	A	A	竜・浮

危険度 ★★★★ ／ 出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

同フロア内にいるシレンに向かって、壁を貫通する自動追尾の炎を吐いてくる。炎のダメージは固定で必ずHPを50減らされるため、強力な武器と盾を持っていないと苦戦は必至だ。できれば「ドラゴンキラー」と「ドラゴンシールド」の両方を装備しておきたい。



LV 4 アビスドラゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
150	7000	A	A	竜・浮

危険度 ★★★★★ ／ 出現ダンジョン 死

ドラゴン系最強のモンスター。フロア内にいるシレンに向かって角度を問わず壁を貫通してくる炎を吐く。この炎はシレンを自動追尾してきて、固定でダメージ60を与える。できれば「ドラゴンキラー」と「ドラゴンシールド」を装備した状態で戦いたい。

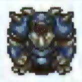
ドレムラス系

LV 1 ドレムラス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
40	75	B	B	なし

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀

攻撃力に秀でたモンスターで、直接攻撃以外に特技の体当たりを使ってくる。体当たりされたシレンは後方にふき飛び、転ばされて道具を床にばらまいてしまう。「ころばぬ先の杖」を持っていれば、ふき飛ばされても転ばないので、壺が割れる心配もない。



LV 2 マッドレムラス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	800	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死

ドレムラスの上位モンスター。通常の攻撃以外に特技の体当たりを使ってくる。体当たりされるとシレンは後方にふき飛び、転ばされて道具を床にばらまいてしまう。「ころばぬ先の杖」を持っていれば転倒しないので、壺が壊れるのを回避できる。

LV 3 ハードレムラス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
130	1600	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

攻撃と防御のバランスにすぐれるモンスター。特技を使われるとふき飛び、転ばされて道具を床にぶちまけてしまう。「ころばぬ先の杖」を持っていない場合には、壁を背にした状態で戦うようにすれば、敵が正面にいる場合は道具がばらまかれるのを避けることができる。

LV 4 ヘビーレムラス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
150	4200	A	A	なし

危険度 ★★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死

トップクラスの防御力と攻撃力を誇るモンスター。特技の体当たりを食らってしまうと、シレンはふき飛び、転ばされて道具を床にぶちまけてしまう。「ころばぬ先の杖」を持っていない場合は、壁を背にした状態で戦おう。正面からの攻撃で道具を落とすことはない。

ナイフゲータ系

LV 1 ナイフゲータ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
14	9	C	C	なし

危険度 ★　出現ダンジョン 食

カマキリのような風貌のモンスター。両手のカマを使ってシレンに攻撃してくるが、これといった特徴はなく特技を使ってくることもない。攻撃力、防御力ともに並以下なので、シレンが直接攻撃を普通にくり返すだけで簡単にたおすことができるだろう。

LV 2 サーベルゲータ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
35	75	B	C	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀

１ターンにつき２回攻撃が可能なモンスターだが、「鈍足の杖」を使えばノーダメージでたおすことも可能だ。ただし、「鈍足」状態になっても隣接されての１回の攻撃回数は変わらないので注意しよう。不要な道具を投げたり、矢を使って遠距離から攻撃する方法も有効。

LV 3 ブレイドゲータ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	1600	A	C	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 魔

１ターンにつき３回攻撃が可能なモンスター。ただし、行動する速度は通常なので、「鈍足の杖」を利用すればダメージを受けずにたおすことも可能だ。また、「封印の杖」を振って魔法弾を命中させれば、ブレイドゲータの攻撃回数を１回にすることもできる。

LV 4 ソードゲータ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	2800	A	B	なし

危険度 ★★★★　出現ダンジョン 食 フ 死

ゲームに登場するモンスターの中で唯一４回攻撃が可能な強敵。攻撃力はそれほど高くないものの、４発すべてが命中するとかなりHPを削られてしまう。接近戦に持ち込まれると危険な相手なので、杖と矢を使って、遠距離から攻撃を仕掛けていこう。

ぬすっトド系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ぬすっトド	45	15	C	C	盗	★	テ 掛 フ

隣接したシレンから道具を盗んでワープする。ワープしたあとは、フロア内を逃げ回るようになり、たおせないと道具を取り戻すことはできない。特技を封印してしまえば、直接攻撃しかできなくなるので簡単にたおすことができる。「トドの盾」でも盗みは防げる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	みどりトド	58	30	C	C	盗	★	テ 食 掛 フ 儀

シレンから道具を盗んだあとワープして逃げていく。直接攻撃するとまれに分裂することもあるので注意したい。ぬすっトド系モンスターは、道具を盗まれるまえにたおすと必ず道具を落とす。この道具は同フロアで「変化の壺」から出る可能性のある物から選ばれる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	アイアントド	70	150	C	B	盗	★	食 掛 フ 死 魔

防御力とHP以外の特徴は、ほとんどみどりトドと同じ。道具を盗まれるまえにたおすようにすれば、多くの道具を入手することが可能だ。落ちている道具を盗んでワープする場合もあるので、マップでシレンから逃げるように移動する姿を発見したら逃さずたおそう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	ローグトド	100	400	B	B	盗	★	食 掛 フ 死 魔

シレンの道具を虎視眈々と狙う盗みのスペシャリスト。シレンの所持品だけでなく、装備している道具も狙ってくる。みどりトド、アイアントドと同じようにダメージを受けると分裂することがある。盗まれた道具は消滅してしまうので注意。

ノロージョ系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ノロージョ	25	40	C	C	呪	★	テ 食 掛 フ

シレンの装備品、もしくは持っている道具のいずれかひとつを「呪い」状態にする。防御力の低いモンスターなので、遠距離から攻撃すれば安全にたおすことができる。特技を使用してくる頻度はあまり高くないが、無難にいくなら隣接されるまえにたおしておきたい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	ノロージョの姉	33	100	B	B	呪	★★★	テ 食 掛 フ 儀

シレンの装備品、もしくは持っている道具に呪いをかけてくるモンスター。ノロージョよりもその特技を使ってくる確率が高く、防御力も高め。遠距離から攻撃を仕掛けていけば、呪いの特技を使われるまえにたおすことも可能だ。杖と矢を有効に使おう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	ノロージョの母	56	600	B	B	呪	★★★	食 掛 フ 儀 死 魔

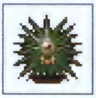
基本的な行動パターンはノロージョ、ノロージョの姉と同じ。特技を使われるまえに遠距離攻撃でダメージを与え、シレンに隣接してくるまえにたおそう。矢がない場合は不要な武器や盾を投げてもいい。「鈍足」または「封印」状態にすればより安全にたおせる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	ノロージョの婆	72	1500	B	B	呪	★★★	食 掛 フ 死 魔

ノロージョ系モンスターを束ねる呪いのスペシャリスト。特技を使われるまえに遠距離攻撃でダメージを与えて、シレンに隣接してくるまえにたおそう。矢がない場合は不要な武器や盾を投げてダメージを与えてもいい。「鈍足」「封印」状態にすれば直接攻撃でもOKだ。

ばくだんウニ系

LV 1 ばくだんウニ



体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	20	C	C	目・爆

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ

自爆を特技にしているモンスター。自身のHPが45％以下になると自爆スイッチが入って、動きを止める。さらに20％以下になると、爆発して周囲1マスにある壁を壊し、そこにいるキャラクターにダメージを与える。地雷の爆風でも誘爆するので注意しよう。

LV 2 ばくれつウニ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	100	C	B	目・爆

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ フ 儀 死

防御力と最大HPが強化されたばくだんウニの上位モンスター。HPが45％以下になると自爆スイッチが入って動きを止め、20％以下になると爆発して周囲1マスにある壁を壊し、そこにいるキャラクターにダメージを与える。地雷の爆風でも誘爆するので注意しよう。

LV 3 ふんかウニ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
120	450	B	B	目・爆

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

攻撃力と最大HPが強化されたばくれつウニの上位モンスター。HPが45％以下になると自爆スイッチが入って動きを止め、20％以下になると爆発して周囲1マスにある壁を壊し、そこにいるキャラクターにダメージを与える。地雷の爆風でも誘爆するので注意しよう。

LV 4 だいふんかウニ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
200	1100	B	B	目・爆

危険度 ★★★　出現ダンジョン フ 死

最大HPが強化されたばくだんウニ系最上位モンスター。HPが45％以下になると自爆スイッチが入って動きが止まり、20％以下になると、爆発して周囲1マスにある壁を壊し、そこにいるキャラクターにダメージを与える。地雷の爆風でも誘爆するので注意しよう。

パコレプキン系

LV 1 パコレプキン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
28	42	B	C	幽・浮

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ

浮遊系モンスターなので、水の上や空中も移動できる。また、壁をすり抜けられるので、壁の中にいる状態からでも攻撃してくる。不規則な行動が特徴で、50％の確率で進行方法がランダムになるため、シレンを見つけても一直線に接近してくるようなことはない。

LV 2 パコレプキーナ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
45	250	B	B	幽・浮

危険度 ★★　出現ダンジョン テ 掛 フ 儀 死

行動パターンと特徴は、ほとんどパコレプキンと同じ。幽霊系に大ダメージを与えられる「成仏の鎌」、もしくは浮遊系モンスターに有効な「斬空剣」をシレンに装備して戦っていこう。パコレプキンに比べると、攻撃力と防御力が少しだけアップしている。

LV 3 パコレプキング

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	750	B	B	幽・浮

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 儀 死 魔

パコレプキーナに比べ攻撃力が強化されている。最大HPも増加しているので、「斬空剣」もしくは「成仏の鎌」を装備して大ダメージを与えていこう。壁の中に逃げられてしまった場合には、「真空斬りの巻物」を読んで一気にたおしてしまうのも有効だ。

LV 4 パコレプゴッド

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	2300	B	A	幽・浮

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死

神の名を持つパコレプキン系モンスターの最終形態。防御力が高く、壁をすり抜けながら空中を移動してくる。幽霊系モンスターに大ダメージを与えられる「成仏の鎌」、もしくは浮遊系モンスターに有効な「斬空剣」を装備して戦っていこう。

畠荒らし系

LV 1 畠荒らし

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
18	7	C	C	なし

危険度 ★ 出現ダンジョン テ 掛 フ

直線上にシレンを発見すると「雑草」を投げてくる。「雑草」は10マス先まで投げることが可能で、命中した場合は2ダメージを受ける。また落ちている道具に乗られるとすべて「雑草」に変えられてしまうので、フロア上の道具を荒らされるまえにたおしてしまおう。

LV 2 壺荒らし

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
25	15	C	C	なし

危険度 ★ 出現ダンジョン 儀

落ちている道具に乗って「雑草」に変化させる特技を持つモンスター。直線上にシレンを見つけると、シレンが持っている道具が入れられる壺目がけて「雑草」を投げてくる。壺の中を「雑草」だらけにされないように、軸をずらしながら移動してから接近戦を挑もう。

LV 3 物荒らし

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
35	250	B	B	なし

危険度 ★ 出現ダンジョン フ 儀 死 魔

落ちている道具に乗って「雑草」に変化させる特技を持つモンスター。隣接するとシレンの持っている道具を「雑草」に変えようとしてくるので、隣接されるまえにたおしてしまおう。攻撃力と防御力は並なので過剰に恐れる必要はないだろう。

LV 4 大物荒らし

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	600	B	A	なし

危険度 ★★★ 出現ダンジョン 掛 死

物荒らしよりも最大HPが多く防御力も高い。行動パターンはほぼ同じで、フロア上の道具を「雑草」に変えながらフロア内を徘徊し、隣接するとシレンの持っている道具（装備品も含む）を「雑草」に変えようとしてくる。できれば接近されるまえにたおしたい。

ハブーン系

LV 1 ハブーン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
17	8	C	C	なし

危険度 ★ 出現ダンジョン テ 食 掛

直接攻撃をメインに使ってくる蛇の姿をしたモンスター。序盤に登場するモンスターの中では比較的攻撃力の高い部類に入る。ピンチになったら、道具の消費を惜しまずに全力で危機を回避しよう。間違っても、シレンがたおれてから後悔することがないように……。

LV 2 マムーン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
35	60	B	C	なし

危険度 ★★★ 出現ダンジョン 掛 フ

レベルが上がったことで攻撃力が上昇した。シレンのレベルが低い状態ではまったく歯が立たない場合もあるので、状況によっては逃げるのも有効だ。「痛み分けの杖」「鈍足の杖」を持っていれば、マイナスの状態変化を引き起こすことで戦闘を有利に進められる。

LV 3 ニシキーン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	580	B	B	なし

危険度 ★★★ 出現ダンジョン 食 掛 フ 儀 魔

攻撃力と防御力がさらにアップしたマムーンの上位モンスター。特技は使えないものの、強力な直接攻撃でシレンの命を狙ってくる。武器と盾が貧弱な場合や、戦えるレベルにないときは、道具を使って状況を打破しよう。杖と巻物の使いどころを間違えないように。

LV 4 アナコーン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	1600	A	A	なし

危険度 ★★★★ 出現ダンジョン フ

ニシキーンがレベルアップするとこの姿になる。攻撃力と防御力が大幅にパワーアップしているので、まともに正面からぶつかると多大なダメージを負ってしまう。杖、巻物などを使って、マイナスの状態変化を引き起こしてしまえば、最小限のダメージでたおせる。

パルテノス系

LV 1 パルテノス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
30	48	C	B	なし

危険度 ★　出現ダンジョン 食 フ

このモンスターと隣接した状態で、シレンが動こうとすると、捕まえられてその場で攻撃されてしまう。このように、行動を邪魔されるとターンがむだに経過するので注意しよう。隣接されるまえに矢を使ってある程度ダメージを与えておけば、安全にたおすことができる。

LV 2 ミストノス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	300	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死

行動のパターンと使用する特技は、ほとんどパルテノスと同じ。攻撃力が少し高くなっているが、単体で登場した場合ならば恐れることはない。複数の敵と戦うときに行動を制限されるとピンチになるので、間違ってもモンスターハウスでは捕まらないようにしたい。

LV 3 ヴェルギノス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	650	B	B	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

基本能力以外はパルテノス、ミストノスとほぼ同じ。シレンが隣接された状態で動こうとしても、捕まえられてその場で攻撃されてしまう。隣接されるまえに矢を撃つなどして、ある程度ダメージを与えておけば、リスクを軽減して安全にたおすことができる。

LV 4 ゴルディノス

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	1600	B	A	なし

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ

パルテノス系モンスターの最終形態。防御力が非常に高いので、シレンの武器の能力が低いと大きなダメージを与えるのは難しい。広い部屋で動きを封じられると危険なので、通路におびき寄せてから戦うようにしたい。矢と杖を使って戦闘を有利に進めよう。

ぴーたん系

LV 1 ぴーたん

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	7	C	C	目

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ

行動速度が倍速で２回攻撃が可能だが、シレンに攻撃されないようにつねに逃げ回っており、２回攻撃してくることはない。たおすと「おにぎり」を落とすので確実にしとめよう。杖もしくは矢を使えば簡単に倒せる。行き止まりに追い込めば直接攻撃も可能。

LV 2 逃げピータン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	15	C	B	目

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 死

行動速度が倍速で２回攻撃してくる能力があるが、シレンに攻撃されないようにずっと逃げ回っている。たおすと「大きいおにぎり」を落とすので確実にしとめたい。杖もしくは矢を使えば簡単にたおせる。攻撃を受けた際にHPが残っているとワープするので注意。

LV 3 飛びぴーたん

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
8	50	C	A	目

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死 魔

行動速度が倍速で２回攻撃が可能。たおすと同じフロアにある店に置かれる可能性がある道具をランダムで落としていく。３マス以内にシレンが近づくとワープされてしまうので、遠距離から矢もしくは杖を使ってダメージを与えていこう。

LV 4 隠れぴーたん

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
10	300	C	A	目

危険度 ★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

行動速度が倍速で２回攻撃が可能。たおすと同じフロアの店に置かれる可能性がある道具をランダムで落としていく。シレンが３マス以内に近づくとワープしてしまうので、遠距離から矢もしくは杖を使ってダメージを与えて確実にしとめたい。

ヒーポフ系

LV 1 **ヒーポフ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
15	10	C	C	竜・浮

危険度 ★　出現ダンジョン テ 掛

シレンと隣接すると火を吐いて固定ダメージ10の攻撃を仕掛けてくるが、まれに失敗することもある。浮遊しながら行動してくるため、水の上にも移動ができる。「斬空剣」もしくは「ドラゴンキラー」を装備して攻撃すれば、大きなダメージを与えることができる。

LV 2 **ホノオポフ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
28	45	B	B	竜・浮

危険度 ★★★　出現ダンジョン 掛 フ

浮遊しながら行動してくるため、水の上にも移動ができる。直接攻撃の他に、固定ダメージ20の炎を吐くこともできるが、まれに失敗することもある。「斬空剣」もしくは「ドラゴンキラー」を装備して攻撃すれば、大きなダメージを与えることができる。

LV 3 **カエンポフ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
40	220	B	B	竜・浮

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 食 フ 儀 死

シレンと隣接すると火を吐いて固定ダメージ30の攻撃を仕掛けてくるが、まれに失敗することもある。浮遊しながら行動してくるため、水の上にも移動が可能だ。「斬空剣」もしくは「ドラゴンキラー」を装備して攻撃すれば、大きなダメージを与えることができる。

LV 4 **ゴオオポフ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	900	B	B	竜・浮

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 死 魔

浮遊しながら行動してくるために、水の上でも動けるモンスター。直接攻撃の他に、固定ダメージ40の炎を吐くこともできるが、失敗することもある。「斬空剣」もしくは「ドラゴンキラー」を装備していれば、より大きなダメージを与えることができる。

兵隊アリ系

LV 1 **兵隊アリ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
20	10	C	C	なし

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ

掘れる壁を壊しながらフロア内を徘徊しているモンスター。攻撃力は高くないので、正面から接近戦を挑めば難なくたおすことができる。ただし、獲得できる経験値は低めなので無理にたおす必要はないだろう。兵隊アリよりも他の敵を優先的にたおそう。

LV 2 **隊長アリ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
35	40	C	B	なし

危険度 ★　出現ダンジョン 食 フ

隊長に昇進しているが、基本的な能力はほとんど兵隊アリと変わりない。放っておけば勝手に壁を掘り進んでいるだけなので、相手から攻撃されないかぎりは無理にたおす必要はないだろう。シレンの直接攻撃だけでも簡単に倒せるので、道具を使用する必要はない。

LV 3 **大将アリ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
50	200	B	B	なし

危険度 ★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 魔

攻撃力と防御力が少し上昇しているが、この敵とダンジョン内で遭遇するころにはシレンのレベルも十分に上がっているはず。直接攻撃を仕掛けるだけで難なく倒せるだろう。同じフロアに登場する敵の中でも弱い部類に入るので、道具の使用は控えよう。

LV 4 **元帥アリ**

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	450	B	A	なし

危険度 ★★　出現ダンジョン フ

防御力は高くなっているが、行動パターンは同系列の下位モンスターとまったく同じ。シレンの姿を確認するまでは、フロア内の壁を気ままに掘り進んでいる。シレンが一定レベル以上の武器と盾を装備していれば、苦戦することなくたおすことができるだろう。

ボウヤー系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ボウヤー	12	6	C	C	なし	★	テ 食 フ

「木の矢」による遠距離攻撃を得意とする。シレンが軸をずらすように移動をしないと、一方的にダメージを食らう場合もある。逆に隣接さえできれば難なくたおせる敵なので、間合いを詰めることを第一に考えて行動しよう。たおすと「木の矢」を落とすことがある。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	クロスボウヤー	16	11	C	C	なし	★	食 フ

直線上にシレンを発見すると最大射程10マスの「鉄の矢」を撃ってくる。軸をずらすように移動して直接攻撃を仕掛けよう。命中しなかった矢は足元に落ちるので、それを使って反撃してもいい。また、この敵をたおすと「鉄の矢」を落とすことがある。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	コドモ戦車	25	30	C	C	なし	★	テ 食 掛 フ

行動速度が倍速で、シレンから逃げるように行動しながら射程距離10マスの「鉄の矢」を撃ってくるモンスター。シレンに命中しなかった「鉄の矢」は、足元の床に落ちるので忘れずに拾っておこう。また、この敵をたおすと「鉄の矢」を落とすことがある。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	ちびタンク	28	52	C	C	なし	★★★	食 掛 フ

倍速でシレンから逃げるように移動しながら、射程距離無限の「銀の矢」を撃ってくる。接近するのが難しいならば、こちらも矢を撃って反撃しよう。また、この敵をたおすと「銀の矢」を落とすことがある。忘れずに拾って今後の旅に役立てよう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
5	オヤジ戦車	36	65	B	B	爆	★★★	テ 掛 フ 儀

行動速度が鈍足のモンスター。シレンにダメージを与えられる状況にある場合は、固定ダメージ20の大砲を撃ってくる。砲弾が命中すると、炸裂した場所を中心に周囲1マスにも同じダメージの爆風が起きる。「三日月刀」を装備していれば大きなダメージを与えられる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
6	ガンコ戦車	40	300	B	B	爆	★★★	食 掛 フ 儀 死 魔

行動速度が通常のモンスター。シレンにダメージを与えられる状況にある場合は、固定ダメージ30の大砲を撃ってくる。大砲が壁またはキャラクターに命中すると周囲1マスに爆風が発生する。「三日月刀」を装備していれば大きなダメージを与えられる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
7	イッテツ戦車	50	1800	A	A	爆	★★★★	食 掛 フ 死 魔

行動速度が倍速で2回攻撃が可能な強敵で、自分の向いている方向に固定ダメージ40の大砲を撃ってくる。砲弾が命中すると、炸裂した場所を中心に周囲1マスにも同じダメージの爆風を引き起こす。「三日月刀」を装備していれば大きなダメージを与えられる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
8	ヘンクツ戦車	80	3500	A	A	爆	★★★★★	死

行動速度が倍速で2回攻撃が可能な強敵で、自分の向いている方向に固定ダメージ50の大砲を撃ってくる。砲弾が命中すると、炸裂した場所を中心に周囲1マスにも同じダメージの爆風を引き起こす。「三日月刀」を装備していれば大きなダメージを与えられる。

ぼうれい武者系

LV 1 ぼうれい武者

危険度 ★☆☆☆☆　出現ダンジョン テ 食 掛 フ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
3	4	C	A	幽

鬼面武者がたおされるとこの姿で復活し、乗り移る相手を求めてフロア内を徘徊する。乗り移られた敵は、レベルが1アップするので要注意だ。通常の攻撃では1ダメージしか与えられないが、「成仏の鎌」を装備していれば大ダメージが与えられるようになる。

LV 2 ぼうれいはんにゃ※

危険度 ★☆☆☆☆　出現ダンジョン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	10	C	A	幽

はんにゃ武者がたおされるとこの姿で復活し、乗り移る相手を求めてフロア内を徘徊する。乗り移られた敵は、レベルが1アップするので要注意だ。「成仏の鎌」装備時以外の直接攻撃では大きなダメージは与えられないので、「ふき飛ばしの杖」を使ってたおしてもいい。

LV 3 将軍ゾンビ

危険度 ★☆☆☆☆　出現ダンジョン 食 掛 フ 儀 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
7	25	C	A	幽

将軍がたおされるとこの姿で復活し、乗り移る相手を求めてフロア内を徘徊する。乗り移られた敵は、レベルが1アップするので要注意だ。攻撃ダメージを受けるとワープして逃げることがあるが、「成仏の鎌」があればほぼ一撃でしとめることができるだろう。

LV 4 大将軍ゾンビ

危険度 ★☆☆☆☆　出現ダンジョン 掛 フ 儀 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
10	300	C	A	幽

大将軍がたおされるとこの姿で復活し、乗り移る相手を求めてフロア内を徘徊する。乗り移られた敵は、レベルが1アップするので要注意だ。この系列の最上級モンスターだが、攻略法は下位レベルのモンスターと共通。「成仏の鎌」があるとたおすのが楽だ。

※ぼうれいはんにゃは、ぼうれい武者のレベルを上げるか、将軍ゾンビのレベルを下げる、または、はんにゃ武者を出現させてたおさない限り出現しない（はんにゃ武者の出現方法は180ページを参照）

マムル系

LV 1 マムル

危険度 ★☆☆☆☆　出現ダンジョン テ 食 掛 フ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	2	C	C	なし

攻撃力、防御力ともに低く、シレンと隣接すると直接攻撃で襲いかかってくる。序盤に登場するモンスターの中でももっとも弱い相手なので、シレンがレベルアップするための経験値の糧となってもらおう。武器と盾を装備していなくても、問題なくたおせるはずだ。

LV 2 あなぐらマムル

危険度 ★☆☆☆☆　出現ダンジョン 食 フ

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	3	C	C	なし

レベルは上昇しているが能力はほとんどマムルと変わらない。特技を使ってくることもないので、HPの残量にだけ気をつけて戦おう。普通に直接攻撃していれば難なくたおせ、シレンのレベルが2か3になれば、素手の状態でも一撃でたおせるくらいの弱さだ。

LV 3 洞窟マムル

危険度 ★★★☆☆　出現ダンジョン フ 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	800	B	A	なし

この段階までレベルアップすると、攻撃力と防御力の双方が格段にアップする。とくに防御力は強固で、シレンの直接攻撃ではダメージ1しか与えることができないほど。ただし、最大HPは5しかないので「雷光の杖」、「ふき飛ばしの杖」を使えば簡単にたおせる。

LV 4 ギタンマムル

危険度 ★★★☆☆　出現ダンジョン フ 死 魔

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
6	2000	A	A	なし

高い攻撃力と強固な防御力を誇る最強のマムル。倍速2回攻撃が可能で直接攻撃のみでたおすのは難しい。「ふき飛ばしの杖」、「雷光の杖」、「真空斬りの巻物」を使えば簡単に勝てるので、持っているなら使ったほうがいいだろう。たおすと必ず2000ギタン落とす。

豆山賊系

LV 1 豆山賊

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
5	3	C	C	なし

危険度 ★　出現ダンジョン テ 食

ゲーム序盤で登場するモンスターの中では、攻撃力が高めに設定されている。しかし攻撃方法は単調で、直接攻撃しか使ってこないので、シレンが直接攻撃で返すだけでも難なく勝てるはずだ。複数の相手と同時に戦わないかぎり、苦戦することはないだろう。

LV 2 山賊

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
12	15	C	C	なし

危険度 ★　出現ダンジョン 食

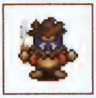
豆山賊のレベルが上昇するとこの姿に変化する。HPは12まで増えているが、特技などを使用することもなく、攻撃力と防御力も豆山賊とさほど変わらない。ある程度シレンのレベルが上がっていれば、直接攻撃をくり返すだけで簡単に勝利できるだろう。

LV 3 山賊親分

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
40	180	B	B	なし

危険度 ★★　出現ダンジョン 食

名前は勇ましいが攻撃力と防御力は並以下。特技も使用できず、直接攻撃だけを使ってシレンに襲いかかってくる。レベルが極端に低い状態でなければ、通常攻撃を使うだけでたおすことができるだろう。今後の旅を楽にする意味でも、道具の使用は控えよう。



LV 4 山賊大親分

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	650	B	B	なし

危険度 ★★　出現ダンジョン 食

豆山賊系モンスターの中ではもっとも強い。しかし、最大HPは上昇しているものの攻撃力と防御力は山賊親分のそれと大差ない。シレンのレベルが極端に低くないかぎりは直接攻撃だけで勝てるはず。今後に備えて、杖、巻物、壺といった道具はなるべく温存しよう。

まわるポリゴン系

LV 1 まわるポリゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
25	15	C	C	吸

危険度 ★　出現ダンジョン 食 フ

シレンが部屋の中を移動すると、距離に関係なくシレンの正面に回り込んでくる。特技を使用されるとシレンの満腹度が10減少させられるので、おにぎりを持っていないときは遭遇したくない相手といえる。逃げ道をふさがれないように通路に誘い込んで戦おう。

LV 2 おどるポリゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
60	300	B	B	吸

危険度 ★★★　出現ダンジョン テ 掛 フ

まわるポリゴンと同じようにワープでシレンの行く手をさえぎる。シレンと隣接する状態で戦っていると、満腹度を30減少させる特技を使うことがあり、複数に囲まれるとあっという間に満腹度をゼロにされてしまうことも。武器は「ドレインバスター」が有効だ。

LV 3 うたうポリゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
80	1000	B	B	吸

危険度 ★★★　出現ダンジョン 食 掛 フ 儀 魔

部屋の中で遭遇するとつねにシレンの正面にワープしてくる。シレンと隣接した状態になると、最大満腹度を10減少させる特技を頻繁に使ってくる。最大満腹度を元どおりに回復するのは非常に困難なので、「ドレインバスター」を使って素早くたおしてしまおう。

LV 4 らんぶポリゴン

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
100	2700	B	A	吸

危険度 ★★★★　出現ダンジョン 食 掛

部屋の中で遭遇すると、ワープしてシレンの正面に移動してくる。シレンと隣接しているときに特技を使用されると、シレンの最大満腹度が10減少してしまう。これらうたうポリゴンとらんぶポリゴンが使用してくる特技は、「ドレインよけの腕輪」を装備して防ごう。

ミドロ系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ミドロ	10	4	C	C	錆	★	掛

ヘドロのような風貌の気味が悪いモンスター。この敵の特技を食らってしまうと、装備している武器と盾のどちらかがサビてしまう。できれば、ミドロ系モンスターが出現するフロアに到達するまえに、金の「印」を合成、または「メッキの巻物」を読んでおきたい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	ゲドロ	40	40	C	C	錆	★	テ 食 掛 フ 死

シレンと隣接した状態になると、装備中の武器か盾の強化値を2減らす特技を使う。また、シレンが攻撃すると2体に分裂することもあるので、攻撃力が弱いうちは無理にたおす必要はない。「かなしばりの杖」、「一時しのぎの杖」でとりあえず動きを止めるのもいい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	オドロ	70	200	B	B	錆	★★★	食 掛 フ 儀 死 魔

特技をメインに攻撃してくるモンスター。シレンが隣接すると武器か盾についているメッキの効果をはがしてくる。そのあとは、装備品の強化値を1下げるか、あらたに合成印をはがそうとする。「サビよけの腕輪」を装備していても合成印をはがされてしまうので注意。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	チドロ	100	600	B	B	錆	★★★★	儀 死

チドロの特技を食らってしまうと、メッキの効果を無視し、なおかつ武器や盾に合成している印をひとつはがされてしまう。「サビよけの腕輪」でもこの特技は防げないので、近くに他の敵がいないようならば装備品をはずしてから戦ってもいい。

ヤミウッチー系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ヤミウッチー	6	7	C	C	なし	★	食 フ

シレンと同じ部屋に入ると、間合いを1マス空けて保ち、近づいてくるのを待って先制攻撃をしようとする。相手の攻撃力は脅威なので、先制攻撃をされないように遠距離から攻撃してたおそう。シレンのHPに余裕があれば、通路に誘い込んでしとめてもいい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	フイウッチー	18	30	B	C	なし	★★★	テ

攻撃力が高いモンスター。シレンのレベルが低いときに通路で鉢合わせすると、一撃でたおれる場合も。部屋で遭遇した場合には、間合いを1マス空けようとするので、矢で遠距離からダメージを与えていこう。矢がない場合は不要な装備品を投げてもいい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	カゲウッチー	40	300	A	C	なし	★★★	フ 死 魔

体力と防御力は並以下だが、攻撃力の高さはトップクラス。強烈な一撃でシレンのHPをゴッソリ削っていく。カゲウッチーが登場するフロアでは、とにかく慎重な行動が求められる。一撃でたおれない程度のHPを維持しながら、早めの回復を心がけよう。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	ミダレウッチー	60	800	A	C	なし	★★★★	食 掛 フ 死 魔

暗闇から突如現われて、強烈な一撃をお見舞いしていく暗殺者。広い部屋で遭遇した場合は問題なくたおせる相手だが、通路内で先制されると苦しい。相手の先制攻撃を完全に防ぐのは不可能なので、HPに余裕がある状態を維持しながら探索していこう。

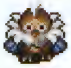
やみふくろう系

LV 1 やみふくろう

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
4	10	C	A	なし

危険度 ★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ

やみふくろうが滞在する部屋は「暗闇」状態になり、部屋に進入しても敵の位置と道具の位置がマップに表示されない。防御力が高いモンスターなのでシレンの攻撃力が低いときには杖や巻物などを使ってたおそう。やみふくろうをたおせば「暗闇」状態は解除される。



LV 2 ようまふくろう

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
7	50	C	A	なし

危険度 ★ ／ 出現ダンジョン：テ 食 掛 フ

特技と行動パターンは、やみふくろうとまったく同じ。他のモンスターからの不意打ちを回避したいときには「あかりの巻物」が有効だ。また「透視の腕輪」を装備した場合も、敵の位置がわかるようになるので、やみふくろう系の特技を無効化できる。

LV 3 あんこくふくろう

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
10	200	C	A	なし

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ 魔

基本能力以外は、やみふくろう、ようまふくろうと同じだ。自分からは一歩も動かないモンスターなので、シレンと隣接した場合はかならず先制攻撃を食らってしまう。「バクスイの巻物」、「混乱の巻物」も有効だが、「暗闇」状態は敵をたおさないと解除されない。

LV 4 こんとんふくろう

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
15	650	B	A	なし

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ 魔

やみふくろう系最強のモンスター。使用する特技、行動パターンは同系列の下位モンスターとまったく同じだが、攻撃力と守備力がかなり高い。「透視の腕輪」、「あかりの巻物」を持っていないと、思わぬところで不意打ちを食らい、ピンチに陥る可能性もある。

妖怪にぎり見習い系

LV 1 妖怪にぎり見習い

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
7	4	C	C	なし

危険度 ★ ／ 出現ダンジョン：掛 フ

姿形は同系列の上位モンスターと同じだが、まだ見習いのために特技を使うことができない。直接攻撃しかしてこない相手なので、苦戦するようなことはないだろう。「おにぎり」各種を投げると大ダメージを与えられるが、もったいないのでやめておこう。

LV 2 妖怪にぎり変化

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
23	12	C	C	なし

危険度 ★ ／ 出現ダンジョン：テ 食 フ

シレンが持っている道具を「大きいおにぎり」に変えてしまう特技を持つ。「大きいおにぎり」はダンジョン探索に欠かせない道具なので、特技をあえて受けて食料を集めてもいい。ちなみに装備している道具には、特技を使ってこない。

LV 3 妖怪にぎり親方

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
38	200	B	B	なし

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ 儀 死 魔

シレン自体をおにぎりに変える特技を持つモンスター。「おにぎり」状態になると装備品の効果がなくなり、道具が使えなくなってしまう。シレンがこの状態で、「デロデロのワナ」を踏んでしまうと一撃でたおれる（「復活の草」は有効）ので注意しよう。

LV 4 妖怪にぎり元締

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
70	1500	B	A	なし

危険度 ★★★ ／ 出現ダンジョン：食 掛 フ 死

この敵の特技を受けると、シレンが「おにぎり」状態にされるか、持っている道具を「大きいおにぎり」に変えられる。壺を優先的に狙ってくるので、貴重な道具が入っている壺は一時足元に置いてもいい。もちろん、壺以外の道具を変化させられることもある。

ンドゥバ系

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
1	ンドゥバ	30	20	C	C	なし	★	テ 食 掛 フ 儀

落ちている道具に擬態している特殊なモンスター。ンドゥバが擬態している道具はシレンによって普通に拾えるが、使用するかシレンが別のフロアへ行くまでその正体はわからない。ちなみに、擬態したンドゥバは風来救助の際のお礼の手紙にも添付できる。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
2	ンドゥルー	35	60	C	B	なし	★	テ 食 掛 フ 儀

道具に擬態している特殊なモンスター。ンドゥルーが擬態している道具はシレンによって普通に拾えるが、使用するかシレンが別のフロアに行くまでその正体はわからない。「変化の壺」があるならば、擬態したンドゥルーを壺に入れて別の道具に変えてしまうのもいい。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
3	ンバマ	40	250	A	B	なし	★★★	食 掛 フ 儀 死 魔

道具に擬態している特殊なモンスター。ンバマが擬態している道具はシレンによって普通に拾えるが、使用するかシレンが別のフロアへ行くまでその正体はわからない。なお、擬態した道具を「倉庫の壺」に入れておくと、シレンが倉庫に入った瞬間に擬態が解ける。

LV	名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
4	ンバルーン	50	600	A	A	なし	★★★	食 掛 フ 死 魔

道具に擬態している特殊なモンスター。ンバルーンが擬態している道具はシレンによって普通に拾えるが、使用するかシレンが別のフロアへ行くまでその正体はわからない。なお、シレンがンドゥバ系モンスターの肉を食べると「やりすごしの壺」と同じ効果が得られる。

ボス

名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
魔蝕虫	500	7777	B	B	なし	★★★★★	テ

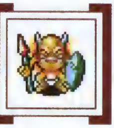
黄金都市の奥にある、滝壺の洞窟で待ち受けている巨大なボス。「ブフーの包丁」、「ブフーの杖」の特殊効果は通用せず、肉にすることはできない。それ以外の道具の効果はすべて通用するので、道具の使い方しだいでは簡単にたおすことも可能だ。

名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
魔蝕ソルジャー	500	9999	A	A	なし	★★★★★	魔

魔蝕虫の道の途中の階層に出現する中ボスで、たおさなくてもつぎの階層には進むことができる。たおすと「背中の壺」を落とすが、「ぜんめつの巻物」と「ジェノサイドの巻物」でたおした場合は落とさない。魔蝕虫と同様に、道具を使って肉にすることはできない。

名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
魔蝕クイーン	900	15555	A	A	なし	★★★★★	魔

魔蝕虫の道の99Fに登場する真のボス。たおすと魔蝕クイーンの羽根が床に落ち、渓谷の宿屋に戻ることになる。「ぜんめつの巻物」「ジェノサイドの巻物」でたおすと、所持する「剛剣マンジカブラ」を落とさないので注意。魔蝕虫と同じように肉にはできない。



名前	体力	経験値	攻撃力	防御力	属性	危険度	出現ダンジョン
キグニ王	350	5000	A	A	なし	★★★★★	儀

行動速度が倍速のキグニ族の王で、儀式の洞窟の最深部でシレンを待ち受けている。その部下にあたる同じ部屋に出現するキグニ族たちを、「キグニ」状態にすることなく統率して操れるという特殊能力を持つ。他のボスたちと同じように肉にはできない。

その他

店主

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
250	0	A	A	なし

危険度 ★★★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死 魔

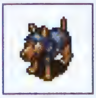
行動速度が倍速で２回攻撃できる店の主。普段は温厚な人物だが、シレンが店で泥棒行為をすると襲ってくる。「ジェノサイドの巻物」を当てると消えるが、効果があるのはその階層のみ。「せいいきの巻物」と「ブフーの杖」も通用しないので使わないように。

盗賊番

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
250	0	A	A	なし

危険度 ★★★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死 魔

高い戦闘能力を持つ店の番人。シレンが店で泥棒行為を働くと、複数の盗賊番がどこからともなく現われてシレンに懲罰を与える。店主と同じく、「ジェノサイドの巻物」の効果は使用した階層のみ有効で、「せいいきの巻物」と「ブフーの杖」は通用しない。



番犬

体力	経験値	攻撃力	防御力	属性
78	0	A	B	なし

危険度 ★★★★★　出現ダンジョン テ 食 掛 フ 儀 死 魔

行動速度が倍速で２回攻撃できる店の飼い犬。シレンが店で泥棒行為を行なうと、複数の番犬がどこからともなく現われて、シレンに懲罰を与える。「ジェノサイドの巻物」の効果は使用した階層のみ有効で、「せいいきの巻物」と「ブフーの杖」は通用しない。

食神ブフーの魔力を超える特殊なモンスター

食神ブフーの魔力が込められた「ブフーの杖」は、強敵を一瞬で肉にしてしまう便利な道具。しかし、深遠なるダンジョンの奥底には、食神の魔力さえも超越する強者が存在している。その強者とは、ボスとその他に名をつらねる７体のモンスターだ。以下のリストでは、それら真の強敵との戦いを有利に進められる道具を何点か挙げてみた。これで、ボス戦も泥棒も怖くない！

さすがにボスキャラクターは簡単には勝たせてはくれない。魔蝕虫の肉も食べてみたかった気もするが……。

ボスおよび店主に有効な道具リスト

道具	説明
混乱の巻物	問題なく通用する。相手が混乱していれば、ボス戦は余裕かも……。
ジェノサイドの巻物	道具を落とさないという難点はあるが、当たれば一撃必殺！
自爆の巻物	肉を切らせて骨を絶つ。付近に敵がいる場合はすぐに回復を。
バクスイの巻物	効果切れ後の「倍速」状態が怖いものの、ボス戦でかなり重宝する。
ぜんめつの巻物	シレンの最終兵器。敵の落とす道具が必要なければ使おう。
痛み分けの杖	シレンが食らったダメージをしっかりとおすそ分け。
一時しのぎの杖	階段のない場所で使用すると、敵はその場で「かなしばり」状態に。
ふき飛ばしの杖	相手との間合いを離したいときに重宝する杖。泥棒の必需品。
身がわりの杖	巨大なモンスターもシレンのニセ者に大変身。おとりにも使える。
かなしばりの杖	複数の敵が登場するときには、この杖で動きを止めてしまおう。
鈍足の杖	１対１の勝負なら、この杖におまかせ。ボスでさえ鈍足になる。
うっぷんばらしの壺	ガイバラこん身の作品でボスも木っ端微塵。最強はガイバラか？

道具データ

シレンの旅を手助けするさまざまな道具。これら道具の特徴をしっかり頭に入れておかないと一人前の風来人とは呼べない。このデータを熟読して超一流の風来人を目指せ！

武器データ

武器データの見方

2カタナ						
3 攻撃力	4 強化限界	5 合成印	6 売値	7 ±値	8 買値	9 ±値
6	50	ー	240	2	800	8
入手可能ダンジョン	テ		掛	10	儀	死	魔

使いやすいオーソドックスな武器。11

1 武器のグラフィック
2 武器の名称。リストの並びは50音順。名称の末尾に【救助】マークが付いているものは、他のプレイヤーを救出時限定でもらえる「ごほうび道具」という意味。この道具の入手方法については52ページを参照
3 武器の攻撃力
4 かじ屋や道具で強化できる限界値
5 合成時に付加される印
6 呪われていない状態で店に売却するときの値段
7 修正値のプラスマイナス1につき、加減される売却時の値段
8 呪われていない状態で店から購入するときの値段
9 修正値のプラスマイナス1につき、加減される購入時の値段
10 その武器を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり
テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟　食…食神のほこら
掛…掛軸裏の洞窟　フ…フェイの最終問題
儀…儀式の洞窟　死…死者の谷底
魔…魔蝕虫の道
11 武器の特徴、効力の解説

火迅風魔刀

攻撃力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
20	99	ー	9000	90	30000	300

入手可能ダンジョン：ダンジョン内での購入、拾得は不可

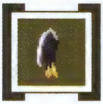
すべての風来人があこがれる伝説の刀剣。「カタナ」を限界値まで鍛えたあと、どこかに持っていくと完成するらしい。強化値、印は引き継がない。

カタナ

攻撃力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
6	50	ー	240	2	800	8

入手可能ダンジョン：テ、掛、フ、儀、死、魔

使いやすいオーソドックスな武器。



キグニキングの斧

攻撃力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
10	50	キ	8500	60	22500	200

入手可能ダンジョン：儀

キグニ族の王が持つ強力な武器で、シレンのHPが10分の1以下になると攻撃がすべて会心の一撃になる。入手方法は特別で、儀式の洞窟に出現することがあるらしい。ゲーム内でひとつしか所持できないが、他の武器に合成するか、なくした場合は再度入手可能となる。

金の剣

攻撃力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	8	金	2300	18	6500	60

入手可能ダンジョン：テ、フ、儀、魔

金で作られているため、ワナやモンスターの特技でサビない。

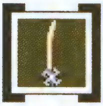
金の剣改【救助】

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
1	40	金	4100	36	12500	100

入手可能ダンジョン							

「金の剣」を改良したもの。「金の剣」よりも強化限界値が高い。金で作られているため、ワナやモンスターの特技でサビない。

剛剣マンジカブラ

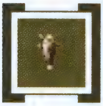


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
12	70	—	4500	45	15000	150

入手可能ダンジョン							
	テ			フ	儀		魔

いにしえの刀工師「カブラ」が鍛えた剣。

こん棒

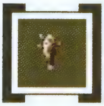


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
2	20	—	120	1	400	4

入手可能ダンジョン							
	テ		掛	フ	儀	死	魔

硬い木を削り出し、鉄のトゲをつけた原始的な武器。

こん棒改【救助】

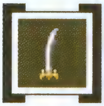


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
2	50	—	240	2	800	8

入手可能ダンジョン							

「こん棒」を強化したもの。「こん棒」より強化限界値が高い。

斬空剣

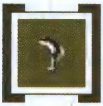


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
4	8	空	1800	15	5300	50

入手可能ダンジョン							
	テ			フ	儀		魔

浮遊系モンスターに大きなダメージを与える。

成仏の鎌



攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
3	8	仏	1000	6	2400	20

入手可能ダンジョン							
	テ			フ	儀		魔

幽霊系モンスターに大きなダメージを与える。

使い捨ての剣

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
20	8	捨	1400	12	4200	40

入手可能ダンジョン							
	テ			フ	儀		魔

攻撃で相手にダメージを与えるたび、攻撃力が１ずつ弱くなっていく武器。

つるはし

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
1	8	掘	350	1	700	5

入手可能ダンジョン							
	テ		掛	フ	儀		魔

壁を掘ることができるが、壊れてしまうことがある。

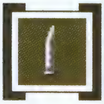
どうたぬき

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
8	60	—	450	4	1500	15

入手可能ダンジョン							
	テ		掛	フ	儀		魔

またの名を正国。「どうたぬき源馬」という刀工が作った剣。

どうたぬき改【救助】



攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
8	80	—	900	9	3000	30

入手可能ダンジョン							

「どうたぬき」を強化したもの。「どうたぬき」よりも強化限界値が高い。

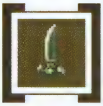
ドラゴンキラー

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
5	8	竜	2500	15	6000	50

入手可能ダンジョン							
	テ			フ	儀		魔

ドラゴン系モンスターに大きなダメージを与える。

ドラゴンキラー改【救助】

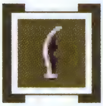


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
5	40	竜	4000	30	11000	100

入手可能ダンジョン：

「ドラゴンキラー」を改良したもの。「ドラゴンキラー」より強化限界値が高い。ドラゴン系モンスターに大きなダメージを与える。

ドレインバスター

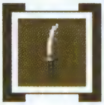


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
4	8	ド	1380	10	3900	36

入手可能ダンジョン：テ フ 儀 魔

ドレイン系モンスターに大きなダメージを与える。

長巻

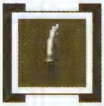


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
4	30	—	180	1	600	6

入手可能ダンジョン：テ 掛 フ 儀 死 魔

ナギナタを短くしたような武器。

長巻改【救助】



攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
4	60	—	360	3	1200	12

入手可能ダンジョン：

「長巻」を改良したもの。「長巻」より強化限界値が高い。

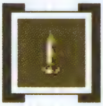
秘剣カブラステギ

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
50	99	—	12000	120	40000	400

入手可能ダンジョン：ダンジョン内での購入、拾得は不可

いにしえの刀工師「カブラ」による細工と、現代の刀工の技によって新しく生まれ変わった剣。ある武器を鍛えて、かじ屋に持っていくと完成するらしい。

必中の剣

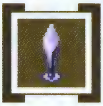


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
1	8	必	6000	30	13000	100

入手可能ダンジョン：死

攻撃が必ず命中する武器で、相手に攻撃をかわされることがなくなる。

一ツ目殺し

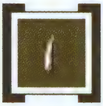


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
3	8	目	1380	10	3900	36

入手可能ダンジョン：テ フ 儀 魔

一ツ目系モンスターに大きなダメージを与える。

ブフーの包丁



攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
3	30	肉	1550	7	3300	25

入手可能ダンジョン：食 フ

食神ブフーが使っていた幻の包丁。倒したモンスターを肉にすることがある。

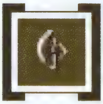
三日月刀

攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
3	8	月	1140	8	3100	28

入手可能ダンジョン：テ フ 儀 魔

刀身が三日月型の刀。爆発系モンスターに大きなダメージを与える。

ミノタウロスの斧

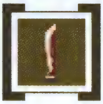


攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
5	8	会	3800	18	8000	60

入手可能ダンジョン：タウロス系が落とす

モンスターが使っている斧。力がこめやすく、会心の一撃が出やすい。

妖刀かまいたち



攻撃力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
2	8	三	3750	22	9000	75

入手可能ダンジョン：テ フ 儀 魔

シレンの正面３方向を一度に攻撃できる便利な刀。

盾データ

盾データの見方

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
10	50	キ	11000	90	32000	300

入手可能ダンジョン：儀

シレンの周囲に誰かがいれば、その者にシレンが受けた攻撃を流すことができる。入手方法は特別で、儀式の洞窟で入手できることがあるらしい。この盾はゲーム内でひとつしか所持できないが、他の盾に合成するか、なくした場合は再度入手可能になる。

1 盾のグラフィック
2 盾の名称。リストの並びは50音順。名称の末尾に【救助】マークが付いているものは、他のプレイヤーの救出時限定でもらえる「ごほうび道具」という意味。この道具の入手方法については52ページを参照
3 盾の防御力
4 「地の恵みの巻物」で強化できる限界値
5 合成時に付加される印
6 呪われていない状態で店に売却するときの値段
7 修正値のプラスマイナス1につき、加減される売却時の値段
8 呪われていない状態で店から購入するときの値段
9 修正値のプラスマイナス1につき、加減される購入時の値段
10 その盾を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり
テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
11 盾の特徴、効力の解説

キグニキングの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
10	50	キ	11000	90	32000	300

入手可能ダンジョン：儀

シレンの周囲に誰かがいれば、その者にシレンが受けた攻撃を流すことができる。入手方法は特別で、儀式の洞窟で入手できることがあるらしい。この盾はゲーム内でひとつしか所持できないが、他の盾に合成するか、なくした場合は再度入手可能になる。

金の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	8	金	2300	18	6500	60

入手可能ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 魔

金で作られているため、ワナやモンスターの特技でサビない。

金の盾改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	40	金	4100	36	12500	120

入手可能ダンジョン：

「金の盾」を改良したもので、「金の盾」より強化限界値が高い。金で作られているため、ワナやモンスターの特技でサビない。

ゲイズの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
4	8	ゲ	5400	24	11000	80

入手可能ダンジョン：死

ゲイズ系モンスターが使ってくる催眠術を無効化する。

重装の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
9	55	重	1100	9	3200	30

入手可能ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 魔

防御力は高いが、非常に重いためにシレンのお腹が減りやすくなる。「皮甲の盾」と合成することで重の「印」を消すことができる。

重装の盾改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
9	80	重	2000	18	6200	60

入手可能ダンジョン：

「重装の盾」を改良したもの。丈夫だが非常に重いために、シレンのお腹が減りやすくなる。「重装の盾」より強化限界値が高い。

地雷ナバリの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
3	8	地	1940	11	4600	38

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 死

「地雷のワナ」や「大型地雷のワナ」、オヤジ戦車やイッテツ戦車などの攻撃による爆風ダメージを半分にすることができる。

地雷ナバリの盾改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
3	40	地	3080	22	8400	76

入手可能ダンジョン:

「地雷ナバリの盾」の改良型。「地雷ナバリの盾」より強化限界値が高い。

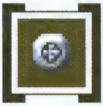
青銅甲の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
4	35	—	180	1	600	6

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 死 魔

青銅で作られたオーソドックスな盾。

青銅甲の盾改【救助】



防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
4	60	—	360	3	1200	12

入手可能ダンジョン:

「青銅甲の盾」を改良したもの。「青銅甲の盾」より強化限界値が高い。

使い捨ての盾

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
20	10	捨	1300	12	4100	40

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 魔

装備しはじめの防御力は高いが、ダメージを受けるたびに、防御力が１ずつ低下してしいく。

鉄甲の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
6	45	—	600	6	2000	20

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 死 魔

鉄で作られた丈夫な盾。

鉄甲の盾改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
6	70	—	1200	12	4000	40

入手可能ダンジョン:

「鉄甲の盾」を改良したもので、「鉄甲の盾」より強化限界値が高い。

トドの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
2	8	ト	1350	7	3100	25

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 魔

装備すれば、道具やお金が盗まれなくなる。

ドラゴンシールド

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
5	8	ド	2500	15	6000	50

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 魔

ドラゴン系モンスターが吐く炎のダメージを半分にすることができる。

ドラゴンシールド改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
5	40	ド	4000	30	11000	100

入手可能ダンジョン:

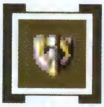
「ドラゴンシールド」を改良したもので、「ドラゴンシールド」より強化限界値が高い。ドラゴン系モンスターが吐く炎のダメージを半分にできる。

バトルカウンター

防御力	強化限界	合成印	売値	土値	買値	土値
2	8	バ	2400	18	6600	60

入手可能ダンジョン: テ 食 掛 フ 儀 魔

シレンが相手から受けた直接攻撃のダメージの約30％分を相手にはじき返すことができる盾。

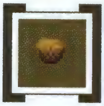


バトルカウンター改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	40	バ	4200	36	12600	120

入手可能ダンジョン：

「バトルカウンター」を強化したもので、「バトルカウンター」より強化限界値が高い。シレンが相手から受けた直接攻撃のダメージの約30％分を相手にはじき返すことができる。

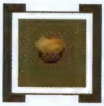


皮甲の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	15	皮	500	3	1200	10

入手可能ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 魔

ワナやモンスターの特技でサビることがなく、お腹も減りにくくなる。「重装の盾」と合成すると、重の「印」を皮の「印」で相殺し、たがいの効果を消すことが可能だ。

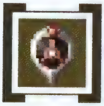


皮甲の盾改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	50	皮	800	6	2200	20

入手可能ダンジョン：

「皮甲の盾」を改良したもので、「皮甲の盾」より強化限界値が高い。ワナやモンスターの特技でサビることがなく、お腹も減りにくくなる。「重装の盾」と合成すると、重の「印」を皮の「印」で相殺して消すことができる。

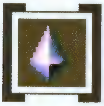


風魔の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
12	70	―	5400	54	18000	180

入手可能ダンジョン：テ フ 儀 魔

風魔鉄という特殊な鉄で作られた防御力の高い盾。



プリズムの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	8	プ	7000	45	17500	150

入手可能ダンジョン：死

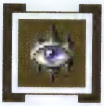
敵のくり出すあらゆる魔法攻撃の効果を、一律10ダメージに変換する。

見かけだおしの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
1	30	―	3000	30	10000	100

入手可能ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 魔

見栄えはいいが防御力は低い。店で高値で売れる。

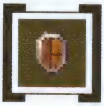


見切りの盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
2	8	見	3750	22	9000	75

入手可能ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 魔

敵のくり出す攻撃をかわしやすくなる盾。

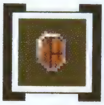


木甲の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
3	25	―	120	1	400	4

入手可能ダンジョン：テ 食 掛 フ 儀 死 魔

木で作られた簡易な盾。

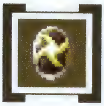


木甲の盾改【救助】

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
3	50	―	240	2	800	8

入手可能ダンジョン：

「木甲の盾」を改良したもので、「木甲の盾」より強化限界値が高い。



ラセン風魔の盾

防御力	強化限界	合成印	売値	±値	買値	±値
50	99	―	15000	150	50000	500

入手可能ダンジョン：ダンジョン内での購入、拾得は不可

鍛え抜いた風魔の盾のつなぎ目を変えることでさらなる強度を得た盾。ある道具を鍛えて、どこかに持っていくと入手できるらしい。

腕輪データ

腕輪データの見方

1 腕輪の名称。リストの並びは50音順。名称の末尾に【救助】マークが付いているものは、他のプレイヤーの救出時限定でもらえる「ごほうび道具」という意味。この道具の入手方法は52ページを参照

2 呪われていない状態で店に売却するときの値段

3 呪われていない状態で店から購入するときの値段

4 その腕輪を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり。

テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道

5 腕輪の特徴、効力の解説

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン							解説
遠投の腕輪	900	3000	テ	食		フ	儀		魔	この腕輪を装備して道具や杖を投げたりすると、道具、壁やモンスターを突きぬけて、どこまでも飛んでいくようになる。
会心の腕輪	3000	10000	テ	食		フ	儀		魔	装備すると会心の一撃が出やすくなるが、シレンのお腹も減りやすくなる。
会投の腕輪【救助】	4500	15000								装備すると、投げた道具が「銀の矢」を撃ったときと同じように敵や壁を突き抜けてどこまでも飛んでいき、さらに会心の一撃が出やすくなる。ただし、シレンのお腹も減りやすくなる。
回復の腕輪	1500	5000	テ	食		フ	儀		魔	装備するとHPの回復が早くなるが、シレンのお腹も減りやすくなる。
吸毒の腕輪【救助】	2700	9000								装備すると、毒とドレイン系の特技を防ぐことができる。
吸夢の腕輪【救助】	2700	9000								装備するとシレンが「睡眠」状態にならなくなり、シレンのレベル、ちから、満腹度を下げる攻撃を受けても最大値が下がるのを防げるようになる。
吸乱の腕輪【救助】	2700	9000								装備するとシレンが「混乱」状態にならなくなり、シレンのレベル、ちから、満腹度を下げる攻撃を受けても最大値が下がるのを防げるようになる
狂戦士の腕輪【救助】	6000	20000								装備するとシレンに戦士の力が宿りHPの回復が早くなる。会心の一撃も出やすくなるが、同時にお腹も減りやすくなる。
幸運の腕輪【救助】	4500	15000								装備するとシレンが幸運になり、シレンが何かひとつ行動をするたびに経験値が1ずつ得られる他に、店で道具を買うときに値切ることができるようになる。
混乱よけの腕輪	900	3000	テ	食		フ	儀	死	魔	装備するとシレンが「混乱」状態にならなくなる。
サビよけの腕輪	900	3000	テ	食		フ	儀	死	魔	装備すると、シレンの装備している武器や盾がサビなくなる。
しあわせの腕輪	1500	5000	テ	食		フ	儀		魔	装備すると、シレンが何かひとつ行動をするたびに経験値が1ずつ得られるようになる。
識別の腕輪	9000	30000				フ				装備すると「拾い識別」状態になり、落ちている道具を拾っただけで識別できるようになる。
商人の腕輪【救助】	12000	40000								装備すると、道具を拾っただけで識別できるようになる他に、店で道具を買うときに値切ることができる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
たれ流しの腕輪	1500	5000	フ	装備して歩いていると、持っている道具をボロボロと落としてしまう。
超回復の腕輪【救助】	3000	10000		装備するとHPの回復が早くなり、行動するだけで経験値を得られるようになるが、お腹も減りやすくなってしまう。
通過の腕輪	1500	5000	フ 儀	装備すると、壁に隠された見えない通路を発見できる。また水上移動もできるようになる。
痛恨の腕輪	3000	10000	フ	装備すると、敵から痛恨の一撃を食らいやすくなってしまう。
透視の腕輪	2400	8000	テ 食 フ 儀 魔	装備すると、遠くにいるモンスターや道具の位置がマップに表示されるようになる。
毒夢の腕輪【救助】	2700	9000		装備すると「睡眠」状態にならなくなり、毒でシレンのちからが下がるのを防ぐことができる。
毒よけの腕輪	900	3000	テ 食 フ 儀 死 魔	装備すると毒でシレンのちからが下がるのを防ぐことができる。
ドレインよけの腕輪	900	3000	テ 食 フ 儀 死 魔	装備すると、シレンのレベル、ちから、満腹度を下げる攻撃を受けても最大値が下がるのを防げるようになる。
値切りの腕輪	2400	8000	テ 食 フ 儀 魔	装備した状態で店主の言い値を一度断れば、道具を安く買うことができる。
眠りよけの腕輪	900	3000	テ 食 フ 儀 死 魔	装備すると「睡眠」状態にならなくなる。
呪いよけの腕輪【救助】	900	3000		装備するとシレンの所持する道具が呪われなくなる。
まもりの腕輪【救助】	4500	15000		装備すると、敵の直接攻撃で受けるダメージを少しだけ軽減できる。
乱毒の腕輪【救助】	2700	9000		装備するとシレンが「混乱」状態にならなくなり、毒でちからが下がるのを防ぐことができる。
乱夢の腕輪【救助】	2700	9000		装備するとシレンが「混乱」と「睡眠」状態にならなくなる。
ワナ師の腕輪	1500	5000	掛 フ	装備すると普段は見えないワナが見えるようになる。また、そのワナを入手して、モンスターに対して仕掛けられるようになる。もちろん自分はワナにかからない。

矢データ

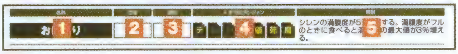
矢データの見方

1 矢の名称。リストの並びは50音順
2 矢の攻撃力
3 呪われていない状態で店に売却するときの値段
4 呪われていない状態で店から購入するときの値段
5 その矢を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり
テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道
6 矢の特徴、効力の解説

名称	攻撃力	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
木の矢	7	3	10	テ 掛 フ 儀 魔	射程10マスの矢を放つ。
銀の矢	6	30	100	テ 掛 フ 儀 魔	壁やモンスターを突き抜けてどこまでも飛んでいく矢。ただし、フロアマップの端まで行った矢は消えてしまう。
鉄の矢	9	15	50	掛 フ 魔	射程10マスの矢を放つ。

おにぎりデータ

おにぎりデータの見方



1 おにぎりの名称。リストの並びは50音順
2 呪われていない状態で店に売却するときの値段
3 呪われていない状態で店から購入するときの値段
4 そのおにぎりを購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり
テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道
5 おにぎりの特徴、効力の解説

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
おにぎり	45	150	テ フ 儀 死 魔	シレンの満腹度が50回復する。満腹度がフルのときに食べると満腹度の最大値が3%増える。
大きいおにぎり	90	300	テ 掛 フ 儀 死 魔	シレンの満腹度が100回復する。満腹度がフルのときに食べると満腹度の最大値が5%増える。
巨大なおにぎり	120	400	テ 掛 フ 儀 魔	シレンの満腹度を完全に回復させ、さらに満腹度の最大値が7%増える。
くさったおにぎり	15	50	テ 儀 死 魔	シレンの満腹度が30回復するが、HPに5のダメージを受け、さらにランダムで特別な効果が発揮される(注1)。
特製おにぎり	90	300	テ フ 儀 魔	シレンの満腹度が30回復し、ランダムで特別な効果がひとつ発揮される(注2)。シレンの満腹度がフルのときに食べると最大値が1%増える。

注1:「くさったおにぎり」を食べたときのランダム効果は以下を参照。
①何も起こらない。
②ちからが3減少する。
③シレンが「混乱」してしまう。
④「睡眠」状態になってしまう。
⑤「目つぶし」状態になってしまう。
⑥シレンのレベルが1減少する。

注2:「特製おにぎり」を食べたときの効果は以下を参照。
①そのフロアにいるあいだ、毒を受けなくなる。
②そのフロアにいるあいだ、眠らなくなる。
③そのフロアにいるあいだ、腹が減らなくなる。
④そのフロアにいるあいだ、寝ているモンスターを起こさないで移動できる。
⑤シレンのHPが完全回復する。
⑥ちからが1増える(MAXだった場合は最大値も+1)。
⑦そのフロアにいるあいだ、拾った道具を識別できる能力が身につく。
※なお、同じフロアでもうひとつ食べたときには、すでに発生した効果以外のいずれかがランダムで発生する。

草・種データ

草・種データの見方

1 草・種の名称。リストの並びは50音順
2 呪われていない状態で店に売却するときの値段
3 呪われていない状態で店から購入するときの値段
4 その草と種を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり
テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
掛…掛軸裏の洞窟
フ…フェイの最終問題
儀…儀式の洞窟
死…死者の谷底
魔…魔蝕虫の道
5 草・種の特徴、効力の解説

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン							解説
胃拡張の種	300	1000	テ	食		フ	儀	死	魔	シレンの満腹度の最大値を10%増やす。
胃縮小の種	300	1000				フ				シレンの満腹度の最大値を10%減らす。
命の草	300	1000	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	シレンのHPの最大値が3増える。
弟切草	180	600	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	シレンの「混乱」状態が治りHPが100回復する。シレンのHPがフル状態のときに飲むとHPの最大値が2増える。
消え去り草	1200	4000				フ				飲むと「透明」状態になり、しばらくのあいだ敵に見つからなくなる。
キグニ族の種	1500	5000				フ				飲むと「キグニ」状態になり、近くにいる者に敵味方の区別なく攻撃してしまう。
くねくね草	240	800				フ				シレンのレベルが1下がる。
混乱草	300	1000				フ				飲むと「混乱」状態になる。
雑草	15	50	畠荒し系が落とす							とくになし。ただし、シレンが飲んだ場合は満腹度が5回復する。
しあわせ草	450	1500				フ			魔	レベルを1上げる。
睡眠草	900	3000				フ				飲むと「睡眠」状態になってしまう。
ちからの草	240	800	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	シレンのちからの最大値を1上昇させる。
超不幸の種	3000	10000				フ				飲むとレベルもHPも1になってしまう。
天使の種	3000	10000				フ				飲むとレベルが3上昇する。
毒消し草	90	300	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	シレンのちからを最大値まで回復する。
毒草	240	800				フ				飲むとシレンのちからが1低下し、5ダメージを受け、さらに速度が1段階下がってしまう。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
ドラゴン草	240	800	テ 儀 魔	飲むと70程度、投げ当てると50程度のダメージを与える。
不幸の種	450	1500	フ	レベルが3下がる。
復活の草	1500	5000	テ フ 儀 魔	所持していると、シレンがたおれたときに復活するが、壺に入れていると効果を発揮しない。シレン復活後は「雑草」に変化する。
無敵草	900	3000	テ フ 儀 魔	飲むと20ターンのあいだ、無敵状態になる。
めぐすり草	180	600	テ 食 フ 儀 死 魔	飲むことで、シレンが発見していないワナやエーテルデビル系の透明なモンスターが見えるようになる。
物忘れの草	1200	4000	フ	飲むと、いままでシレンが識別した道具の名前を完全に忘れてしまう。
薬草	180	300	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	飲むとHPが25回復する。シレンの体力がフルの状態のときに飲むと、HPの最大値が1増える。

巻物データ

巻物データの見方

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
あか 1 巻物	2	3	テ 掛 4 魔	読むといまいるフロ 5 形や道具、モンスターの位置がマップ上でわ…うになる。

1 巻物の名称。リストの並びは50音順
2 呪われていない状態で店に売却するときの値段
3 呪われていない状態で店から購入するときの値段
4 その巻物を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり
テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道
5 巻物の特徴、効力の解説

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
あかりの巻物	90	300	テ 掛 儀 魔	読むといまいるフロアの地形や道具、モンスターの位置がマップ上でわかるようになる。
大部屋の巻物	600	2000	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	読むといまいるフロアの仕切っている壁が崩れ、フロアが大きなひとつの部屋になる。
おにぎりの巻物	450	1500	フ	読むとシレンが所持する道具のひとつを「大きいおにぎり」に変化させる。
おはらいの巻物	150	500	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	読むとシレンが所持する呪われた道具の呪いをひとつだけ解くことができる。まれに持っている道具すべての呪いが解けることがあるが、壺の中の道具には効果がない。
くちなしの巻物	150	500	フ	読むと「くちなし」状態になり、巻物を読んだり、何かを食べる(飲む)行為ができなくなってしまう。その効果は、シレンがつぎのフロアに移動するまで持続する。
困った時の巻物	600	2000	テ フ 儀 魔	HPが全回復し、状況に応じた効果のいずれかひとつが発生(以下に、発生優先順を列記)。①シレンにモンスターが2体以上隣接している場合は、それらすべてを「かなしばり」状態にする。②シレンの満腹度がゼロならば最大値まで回復する。③シレンのちからが1まで減少していれば最大値まで回復する。④装備品の「呪い」を解除する。⑤シレンのステータス異常を回復。⑥所持金がゼロならば、それなりのギタンが入手できる。さらに①～⑥に加えてシレンのHPが完全回復する。このときにシレンのHPが満タンならば、巻物を読んでも何も起こらない。
混乱の巻物	90	300	テ フ 儀 魔	読むと部屋にいるすべてのモンスターがしばらくのあいだ、「混乱」状態になる。
ジェノサイドの巻物	9000	30000	テ フ 儀 魔	モンスターに投げ当てると「ジェノサイド」状態になり、投げ当てたモンスターは系統ごとそのダンジョンに出現しなくなる。そのあと別の系統のモンスターに当てると今度はそちらの種類が出なくなり、まえに当てた系列のモンスターはまた出現するようになる。読んでも効果は発生しないので注意。
識別の巻物	90	300	テ 食 掛 フ 儀 魔	読むと識別されていない道具をひとつ識別することができる。まれにシレンが所持する道具すべてを識別できることもあるが、壺の中の道具には効果がない。
自爆の巻物	150	500	掛 フ	読むとシレンが爆発し、近くにいるモンスターをコナゴナにふき飛ばす。シレンはたおれないが大きなダメージを受ける。
真空斬りの巻物	300	1000	テ フ 儀 魔	読むと真空波を作り出し、部屋にいるすべてのモンスターに21～37程度のダメージを与える。
吸い出しの巻物	450	1500	テ フ 儀 魔	読むと壺の中にある道具を外に吸い出せる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
せいいきの巻物	1500	5000	ダンジョン内での購入、拾得は不可	「白紙の巻物」に書き込む以外に入手方法が存在しない特殊な巻物。巻物を床に置くと、その場所が「聖域」となり、巻物の上に乗っているあいだはモンスターが直接攻撃してこなくなる。ただし、この巻物の効果を得るには、魔蝕虫を一度たおす必要がある。また、村人・徘徊人・店主・盗賊番・番犬などには効果を発揮しないので注意。
ぜんめつの巻物	1500	5000	ダンジョン内での購入、拾得は不可	「白紙の巻物」に書き込む以外に入手方法が存在しない特殊な巻物。読むと部屋にいるすべてのモンスターをたおすことができ、通常と同じように経験値も獲得できる。
地の恵みの巻物	240	800	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	装備している盾の強化値が＋１される 。確率は低いが、盾の強化値が＋３されることもある。装備している盾が呪われている場合は、その「呪い」も解いてくれる。
敵加速の巻物	60	200	フ	読むと部屋にいるすべてのモンスターの行動速度が一段階速くなってしまう。
天の恵みの巻物	240	800	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	装備している武器の強化値が＋１される。確率は低いが、武器の強化値が＋３されることもある。装備している武器が呪われている場合には、その「呪い」も解いてくれる。
白紙の巻物	1500	5000	テ フ 儀 魔	いままで読んだことのある巻物の名前を書いて、同じ効果で使うことができる。一度書いてしまうと書き直すことができないので注意。
バクスイの巻物	90	300	テ フ 儀 魔	読むと部屋にいるすべてのモンスターが「バクスイ」状態になる。ただし、「バクスイ」状態から目覚めたモンスターは、行動速度が一段階速くなるので注意しよう。
パワーアップの巻物	300	1000	テ フ 儀 魔	読むといまいるフロアにいるあいだはシレンが「パワーアップ」状態になる。
拾えずの巻物	90	300	フ	読むと「拾えず」状態になり、いまいるフロアでは道具を拾えなくなってしまう。
迷子の巻物	90	300	フ	読むとシレンがいまいるフロアの地形(マップ)をすべて忘れてしまう。
メッキの巻物	600	2000	テ 食 掛 フ 儀 魔	読むと装備している武器と盾がメッキされる。メッキされた武器と盾はサビなくなる。
モンスターハウスの巻物	60	200	掛 フ	いまいる部屋をモンスターハウスに変えてしまう。部屋ではなく通路で読んだ場合は、適当な部屋にワープさせられ、その部屋がモンスターハウスになる。
連鎖の巻物	300	1000	掛	読むといまいる部屋の床が連鎖の床になる。モンスターが連鎖の床にいるあいだは、ワナの連鎖カウントが減らなくなる。
ワナの巻物	300	1000	掛 フ	読むといまいるフロアに、ワナが追加でたくさん設置されてしまう。
ワナがけの巻物	300	1000	掛	シレンが「ワナ師の腕輪」を装備時に読めば、浮遊系モンスターもワナにかかるようになる。

杖データ

杖データの見方

名称	入手可能ダンジョン	解説
1 痛み分けの杖	2 テ 掛 フ 儀 死 魔	3 敵に振っておくと、自分がダメージを受けたときに、その敵にも同じダメージが行くようになり、痛み分けのダメージで敵を倒した場合でも経験値は得られる。ただし、痛み分けの効果は1体のモンスターにしか発生しない。シレンに当たっても効果はない。

1 杖の名称。リストの並びは50音順

2 その杖を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり

テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道

3 杖の特徴、効力の解説

※杖の売買価格は216ページの杖値段早見表を参照。

名称	入手可能ダンジョン	解説
痛み分けの杖	テ 掛 フ 儀 死 魔	敵に振っておくと、自分がダメージを受けたときに、その敵にも同じダメージがいくようになり、痛み分けのダメージで敵をたおした場合でも経験値は得られる。ただし、痛み分けの効果は1体のモンスターにしか発生しない。シレンに当たっても効果はない。
一時しのぎの杖	テ フ 儀 死 魔	魔法弾の当たった相手を、シレンがいまいるフロアの階段の上にワープさせて「かなしばり」状態にする。なお、2体目以降の相手は階段の周囲に飛ばされ「かなしばり」状態になる。
ガイコツまどうの杖	ガイコツまどう系が落とす	魔法弾の当たった相手に、「鈍足」、「ワープ」、「混乱」、「睡眠」いずれかの効果を発生させる。ガイコツまどう系をたおす以外の方法では入手できない。
回復の杖	フ	魔法弾の当たった相手のHPを50回復する。幽霊系モンスターに振ると50のダメージを与える。
加速の杖	掛 フ	魔法弾の当たった相手の行動速度を1段階速くしてしまう。ただし、行動速度が「倍速」のモンスターに使っても行動速度は上がらない。
かなしばりの杖	テ 掛 フ 儀 死 魔	魔法弾の当たった相手を「かなしばり」状態にする。
ころばぬ先の杖	テ フ 儀 死 魔	魔法弾の当たった相手には何も起きないが、この杖を持っているだけでシレンが転ばなくなる。ただし、壺に入れていると効果を発揮しない。
しあわせの杖	食 フ	魔法弾の当たった敵のレベルを1段階アップさせる。エーテルデビルなどに反射され、シレンに魔法弾が当たった場合は、経験値が500増える。
鈍足の杖	テ フ 儀 死 魔	魔法弾の当たった相手の行動速度を1段階遅くしてしまう。ただし、行動速度が「鈍足」のモンスターに使っても行動速度は下がらない。
場所がえの杖	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	魔法弾の当たった相手と自分のいる場所が入れ替わる。
封印の杖	フ	魔法弾の当たった相手の特技を封じることができる。
ふき飛ばしの杖	テ 食 掛 フ 儀 魔	魔法弾の当たった相手を10マスふき飛ばし、HPに5のダメージを与える。ふき飛んでいるあいだにモンスターや人にぶつかると、ぶつかった相手のHPにも5のダメージを与える。
不幸の杖	食 フ	魔法弾の当たった相手のレベルを1段階下げることができる。
ブフーの杖	テ 食 フ 儀 魔	魔法弾の当たった相手を肉に変えてしまう。シレンに当たった場合には、おにぎり状態になってしまう。
身がわりの杖	テ 食 フ 儀 死 魔	魔法弾の当たった相手をニセシレンに変えて「混乱」および「身がわり」状態にする。シレンに魔法弾が当たった場合は「混乱」状態になる。
雷光の杖	テ フ 儀 死 魔	この杖を振ると、シレンが向いている方向のいちばん近くにいる相手に光弾が飛んでいき、そのHPに一定のダメージを与えられる。

杖値段早見表

名称	売却価格						購入価格					
	0回	1回	2回	3回	4回	5回	0回	1回	2回	3回	4回	5回
ガイコツまどうの杖	90	99	108	117	126	135	300	330	360	390	420	450
一時しのぎの杖	150	165	180	195	210	225	500	550	600	650	700	750
しあわせの杖	150	165	180	195	210	225	500	550	600	650	700	750
ふき飛ばしの杖	150	165	180	195	210	225	500	550	600	650	700	750
不幸の杖	150	165	180	195	210	225	500	550	600	650	700	750
加速の杖	210	231	252	273	294	315	700	770	840	910	980	1050
鈍足の杖	210	231	252	273	294	315	700	770	840	910	980	1050
場所がえの杖	210	231	252	273	294	315	700	770	840	910	980	1050
痛み分けの杖	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
回復の杖	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
ころばぬ先の杖	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
かなしばりの杖	450	495	540	585	630	675	1500	1650	1800	1950	2100	2250
封印の杖	450	495	540	585	630	675	1500	1650	1800	1950	2100	2250
身がわりの杖	450	495	540	585	630	675	1500	1650	1800	1950	2100	2250
雷光の杖	600	660	720	780	840	900	2000	2200	2400	2600	2800	3000
ブフーの杖	900	990	1080	1170	1260	1350	3000	3300	3600	3900	4200	4500

※表は上から値段の安い順に並んでいる。

壺データ

壺データの見方

名称	入手可能ダンジョン	解説
アホ 1 い壺	2	使用しても特別な効果はない。 3

1 壺の名称。リストの並びは50音順

2 その壺を購入または拾得が可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり

テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道

3 壺の特徴、効力の解説

※壺の売買価格は218ページの壺値段早見表を参照。

名称	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	解説
アホくさい壺				フ				使用しても特別な効果はない。
うっぷんばらしの壺				フ				何かに当たると爆発を起こす壺。シレンが敵に投げつけることで、「大型地雷のワナ」と同じ効果を発揮する。
ガイバラの壺				フ				ガイバラが作った貴重な壺。使用しても効果はないが、店で高く買い取ってもらえる。
強化の壺				フ				この壺の中に武器、盾、杖、ギタンを入れておくと、シレンがひとつ先のフロアへ進むごとに、中に入れた武器や盾の強化値と杖の使用回数が1プラスされ、ギタンの額も10％増しになる。
合成の壺	テ			フ	儀		魔	壺に武器と武器、盾と盾、同じ種類の杖と杖を入れることで合成することができる。詳細は37ページを参照。
識別の壺				フ				壺に入れた道具を識別できる。
弱化の壺				フ				壺の中に武器や盾、杖、ギタンを入れておくと、シレンがひとつ先のフロアに進むごとに、中に入れた武器や盾の強化値と杖の使用回数が3ずつ減り、ギタンの額も30％ずつ減っていく。
背中の壺	テ		掛	フ	儀	死	魔	押すとシレンのHPが全回復し、一部の状態異常が回復する。
倉庫の壺	テ			フ	儀	死	魔	壺に入れた道具が渓谷の宿場の倉庫に送られる。倉庫が満タンなときは、床に道具が落ちる。
底ぬけの壺				フ				壺に入れた道具がなくなってしまう。ちなみに、容量が残っている状態で、壺を割ると周囲に容量と同じ数の落し穴が出現する。
トドの壺	テ	食		フ	儀		魔	壺の中に、ぬすっトドが入っていて、押すと直線上に落ちている道具（壺を除く）を盗んでくる。
変化の壺	テ		掛	フ	儀		魔	壺に入れた道具が、別の道具にランダムで変化する。
保存の壺	テ	食	掛	フ	儀		魔	他の壺とは異なり、割らなくても道具の出し入れができる。この壺を活用することで、シレンが持てる最大数である20以上の道具を持ち歩ける。
魔物のるつぼ		食		フ				壺の中にモンスターが入っており、押すと中のモンスターがすべて出てくる。ちなみに、中にモンスターが入っている壺を割ると、「混乱」状態のモンスターが出てくる。
やりすごしの壺	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	シレンが壺の中に入ることで、しばらくのあいだモンスターをやり過ごせる。モンスターに投げるとその壺の中に閉じ込めることができる。
割れない壺				フ				たとえ壁に投げ当てても絶対に割れず、壺自体がどこかにはねていってしまう。なお、中に入れた道具を取り出すためには「吸い出しの巻物」が必要となる。

壺値段早見表

名称	売却価格						購入価格					
	0回	1回	2回	3回	4回	5回	0回	1回	2回	3回	4回	5回
アホくさい壺	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
変化の壺	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
保存の壺	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
やりすごしの壺	360	396	432	468	504	540	1200	1320	1440	1560	1680	1800
背中の壺	450	495	540	585	630	675	1500	1650	1800	1950	2100	2250
トドの壺	450	495	540	585	630	675	1500	1650	1800	1950	2100	2250
魔物のるつぼ	450	495	540	585	630	675	1500	1650	1800	1950	2100	2250
倉庫の壺	750	825	900	975	1050	1125	2500	2750	3000	3250	3500	3750
底ぬけの壺	750	825	900	975	1050	1125	2500	2750	3000	3250	3500	3750
識別の壺	900	990	1080	1170	1260	1350	3000	3300	3600	3900	4200	4500
割れない壺	900	990	1080	1170	1260	1350	3000	3300	3600	3900	4200	4500
合成の壺	1500	1650	1800	1950	2100	2250	5000	5500	6000	6500	7000	7500
うっぷんばらしの壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500	10000	11000	12000	13000	14000	15000
強化の壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500	10000	11000	12000	13000	14000	15000
弱化の壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500	10000	11000	12000	13000	14000	15000
ガイバラの壺	4500	4950	5400	5850	6300	6750	15000	16500	18000	19500	21000	22500

※表は上から値段の安い順に並んでいる。

そ の 他 の 道 具 データ

その他の道具データの見方

1 道具のグラフィック
2 道具の名称。リストの並びは50音順
3 呪われていない状態で店に売却するときの値段
4 呪われていない状態で店から購入するときの値段
5 その道具を購入または拾得可能なダンジョン。各ダンジョンの略称は以下のとおり

テ…渓谷の宿場～滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道

6 道具の特徴、効力の解説

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
擬態モンスター	売買不可		テ 食 掛 フ 儀 死 魔	道具に擬態したモンスター。その姿は、シレンの道具リストの中でのみ確認が可能。
ギタン	売買不可		テ 食 掛 フ 儀 死 魔	こばみ谷で使用されている通貨。
こわれたワナ	3	10	テ 掛 儀 死 魔	壊れてしまったワナ。ダンジョンからワナを持ち帰ることで入手。
電気をおびた道具	売買不可		テ 食 掛 フ 儀 死 魔	カラカラペンペン系モンスターの特技を受けて、使用できないように変化させられた道具。

肉データ

肉データの見方

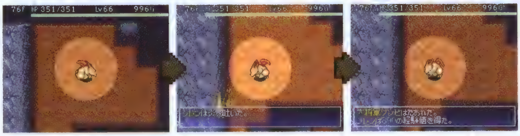
名称		売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
1	2 アイアントドの肉	3	4	5	2マス先まで攻撃できる。貫通能力はない。 6

1 肉のもとになるモンスターのグラフィック
2 肉の名称。リストの並びは50音順
3 呪われていない状態で店に売却するときの値段
4 呪われていない状態で店から購入するときの値段
5 その肉を購入または拾得可能なダンジョン。ここで記している物は、フロア内に落ちていたり店で売っている肉と、その肉のもとになるモンスターに「ブフーの杖」を使ったり、「ブフーの包丁」で攻撃してその肉を入手できる場所も紹介している。なお、各ダンジョンの略称は以下のとおり

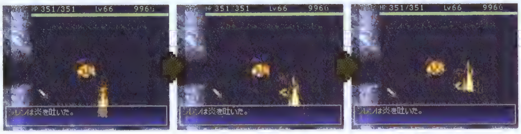
テ…渓谷の宿場〜滝壺の洞窟
食…食神のほこら
フ…フェイの最終問題
死…死者の谷底
掛…掛軸裏の洞窟
儀…儀式の洞窟
魔…魔蝕虫の道

6 肉の特徴、効力の解説

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
アークドラゴンの肉	3000	30000	食 掛 フ 死 魔	同じフロアで、自分の向いている方向から右45度、左45度の範囲にいる敵の中でいちばん近くにいる者に、壁を貫通できる自動追尾の炎(ダメージ50)を吐く。上記に該当するモンスターがいない場合は、自分が向いている方向に炎を吐く。また、モンスターに変身中は水上や空中への移動も可能だが、水上や空中で変身が解けるとフロア上のどこかへ強制ワープさせられる。ただし、「通過の腕輪」を装備していて、水上ならばワープしない。
アイアントドの肉	400	4000	食 掛 フ 死 魔	隣接するモンスターから道具を盗んでワープできるが、店の主人、村人から盗むことはできない。落ちている道具を拾ってワープすることも可能だが、店の中の売り物は拾えない。変身中に攻撃されると分裂することがあるが、分裂して生まれたモンスターは自分の敵になる。
アイアンヘッドの肉	200	2000	掛 フ	2マス先まで攻撃できる。貫通能力はない。
アストラルデビルの肉	650	6500	フ 死	モンスターや仲間から見えなくなり、気づかれない状態で行動でき、水上や空中へも移動できる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。敵の魔法攻撃を反射させる。
あなぐらマムルの肉	60	600	食 フ	直接攻撃のみ可能。
アナコーンの肉	100	1000	フ	直接攻撃のみ可能。
アビスドラゴンの肉	4000	40000	死	同じフロアで、自分の向いている方向から右45度、左45度の範囲にいる敵の中でいちばん近くにいる者に、壁を貫通できる自動追尾の炎(ダメージ60)を吐く。上記に該当するモンスターがいない場合は、自分が向いている方向に炎を吐く。また、モンスターに変身中は水上や空中への移動も可能できるが、水上や空中で変身が解けるとフロア上のどこかへ強制ワープさせられる。ただし、「通過の腕輪」を装備していて、水上ならばワープしない。
あんこくふくろうの肉	700	7000	食 掛 フ 魔	「あかりの巻物」を使ったときと同じように、フロアマップがすべて見えるようになる。また、寝ている敵を起こすことなく行動ができる。



攻撃を受けにくい水上から、炎を吐いて遠方の敵をたおそう。



敵モンスターの位置によって炎の発射角度は大きく変わる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
イッテツ戦車の肉	900	9000	食 掛 フ 死 魔	行動速度が「倍速」になり、自分の向いている方向に、何かに当たるまで一直線に飛んでいく大砲が撃てるようになる(40ダメージ)。なお、着弾した場所の周囲1マスにも同ダメージの爆風を起こし、そこにある道具と壁を消滅させる。ちなみに、1フロアで最大500マスの壁を消滅させることができる。
いやしウサギの肉	250	2500	テ 食 掛 フ 儀 魔	自分と周囲にいる仲間のHPを50回復できる。
ヴェルギノスの肉	300	3000	食 掛 フ 死 魔	直接攻撃のみ可能。
うたうポリゴンの肉	800	8000	食 掛 フ 儀 魔	目の前にモンスターがいるときに特技を使うとハラヘリーの呪文を唱え、自分の満腹度の最大値が10上がる。旅人、仲間、村人などの前で特技を使用しても何も起こらない。ちなみに、店主の前でこの特技を使うと、自分の満腹度の最大値が10上がるが、店主が怒り出して敵になってしまうので注意。
ウルトラゲイズの肉	600	6000	死	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターを「混乱」状態にさせることができる。
エーテルデビルの肉	500	5000	テ 掛 フ 死	モンスターや仲間から見えなくなり、気づかれない状態で行動ができ、水上と空中も移動できる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していて、水上ならワープしない。敵の魔法攻撃を反射する。
エレキロイドの肉	400	4000	食 掛 フ 死 魔	行動速度が「倍速」になり、見えないワナが見えるようになる。「ワナ師の腕輪」装備時と同様に、ワナを自分の足元に作ってモンスターをワナにかけられるようになるが、作れるワナの種類はランダムなので選べない。また、ワナの上、町中、通路でのワナ作成は不可能。
おおチンタラの肉	120	1200	掛	直接攻撃のみ可能。
大物荒らしの肉	130	1300	掛 死	自分と直線上にいる敵に「雑草」を投げられる(射程10マス)。また、落ちている道具に乗ると、道具を「雑草」に変えられる能力も持つ。この能力で、店で売っている道具も「雑草」に変えられるが、そうすると店主に道具の料金を請求されてしまうので注意しよう。
おどるポリゴンの肉	300	3000	テ 掛 フ	目の前にモンスターがいるときに特技を使うとハラヘリーの呪文を唱え、自分の満腹度が30回復する。旅人、仲間、村人などの前で特技を使用しても何も起こらない。ちなみに、店主の前でこの特技を使うと、自分の満腹度が30回復するが、店主が怒り出して敵になってしまうので注意。
オドロの肉	100	1000	食 掛 フ 儀 死 魔	目の前にモンスターがいるときに特技を使用すると、そのモンスターの攻撃力と防御力を4分の1に減少させることができる。変身中に攻撃を受けると分裂することがあるが、分裂して出現したモンスターは敵になってしまう。
おばけ大根の肉	150	1500	食 掛 フ	特技ボタンで自分の向いている方向10マスに「毒草」を投げられる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
オヤジ戦車の肉	300	3000	テ 掛 フ 儀	行動速度が「鈍足」になり、自分の向いている方向に、何か当たるまで一直線に飛んでいく大砲が撃てるようになる(20ダメージ)。なお、着弾した場所の周囲1マスにも同ダメージの爆風を起こし、そこにある道具と壁を消滅させる。ちなみに、1フロアで最大500マスの壁を消滅させることができる。
ガイコツまおうの肉	200	2000	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	自分の向いている方向に、特技ボタンで杖を振ることができる。「不幸」、「減速」、「かなしばり」、「ブフー」、「封印」、「身がわり」のいずれかの効果がランダムで起こる。
ガイコツまじんの肉	150	1500	食 掛 フ 儀	自分の向いている方向に、特技ボタンで杖を振ることができる。効果は「混乱」、「一時しのぎ」、「変化」、「相手のHPに25ダメージ」のいずれかの効果がランダムで起こる。
ガイコツまてんの肉	250	2500	食 掛 フ 死 魔	自分の向いている方向に、特技ボタンで杖を振ることができる。効果は「目つぶし」、「不幸(3レベル下げ)」、「眠り」、「ブフー」、「相手のHPに40ダメージ」のいずれかの効果がランダムで起こる。
ガイコツまどうの肉	100	1000	テ 食 掛 フ	自分の向いている方向に、特技ボタンで杖を振ることができる。効果は「倍速」、「ふき飛ばし」、「場所がえ」、「ワープ」のいずれかの効果がランダムで起こる。
火炎入道の肉	100	1000	テ 食 掛 フ 儀 魔	「銀の矢」以外の飛び道具はいっさい効かず、さらにはドラゴンの吐く炎をも無効化する体質を持つ。「地雷」や「大型地雷」のワナ、ばくだんウニ系の自爆、オヤジ戦車系の砲弾攻撃、「うっぷんばらしの壺」の爆発を受けると分裂し、分裂して生まれた火炎入道は敵になる。ちなみに、「火炎入道の肉」はLV99まで存在する。
カエンポフの肉	450	4500	テ 食 フ 儀 死	隣接する敵にダメージ30の炎を吐くことができるが、たまに不発になることもある。また水上や空中を移動できるようになり、水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
隠れぴーたんの肉	500	5500	食 掛 フ 死 魔	攻撃力が1になり、行動速度が「倍速」になる。敵から攻撃されると、攻撃の当たる当たらないに関わらずフロア内の別な部屋へワープする。やられると変身が解除され、たおれる。
カゲウッチーの肉	250	2500	フ 死 魔	直接攻撃のみ可能。
かすみ仙人の肉	250	2500	食 掛 フ 死 魔	自分に隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターのHPを半分にすることができる。
ガマグッチの肉	300	3000	テ 食 掛 フ 儀	自分に隣接する敵からギタンを盗んでワープできるが、盗みは敵1体からは一度しか行なえない。また、店主や村人からお金を盗むことはできない。
ガマゴンの肉	400	4000	掛 フ 魔	自分に隣接する敵からギタンを盗んでワープできるが、盗みは敵1体からは一度しか行なえない。また、店の主人や村人からお金を盗むことはできない。
ガマドーンの肉	500	5000	食 掛 フ 魔	自分に隣接する敵からギタンを盗んでワープできるが、盗みは敵1体からは一度しか行なえない。また、店主や村人からお金を盗むことはできない。

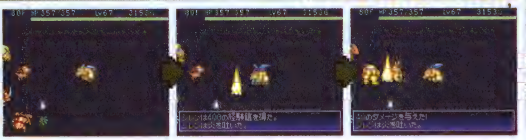
名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
ガマラの肉	200	2000	テ 食 掛 フ	自分に隣接する敵からギタンを盗んでワープできるが、盗みは敵１体からは一度しか行なえない。また、店主や村人からお金を盗むことはできない。
カラカラペンペンの肉	100	1000	食 掛 フ	水上や空中を移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
カラクロイドの肉	300	3000	テ 食 掛 フ	行動速度が「倍速」になり、見えないワナが見えるようになる。「ワナ師の腕輪」装備時と同様に、ワナを自分の足元に作ってモンスターをワナにかけられるようになるが、作れるワナの種類はランダムなので選べない。また、ワナの上、町中、通路でのワナ作成は不可能。
カラス天狗の肉	80	800	テ フ 儀	直接攻撃のみ可能。
ガンコ戦車の肉	600	6000	食 掛 フ 儀 死 魔	行動速度はシレンのときと変わりない状態で、自分の向いている方向に、何か当たるまで一直線に飛んでいく大砲が撃てるようになる(30ダメージ)。なお、着弾した場所の周囲1マスにも同ダメージの爆風を起こし、そこにある道具と壁を消滅させる。ちなみに、１フロアで最大500マスの壁を消滅させられる。
ギガタウロスの肉	600	6000	食 掛 フ 死	直接攻撃による会心の一撃が、高い確率で出せるようになる。
ギガヘッドの肉	300	3000	食 掛 フ 死 魔	２マス先まで攻撃できる。貫通能力はない。
キグニ族の肉	100	1000	テ 食 掛 フ 儀	「キグニ族の種」と同じ効果で、食べると一定時間シレンのコントロールがきかなくなり、敵味方問わずに無差別攻撃を仕掛けるようになる。この肉のみ一定ターンが経過すると自動的にシレンの姿に戻る。なお、「キグニ族の肉」はLV99まで存在する。
ギタンマムルの肉	200	2000	フ 死 魔	行動速度が「倍速」になる。
鬼面武者の肉	500	5000	テ 食 掛 フ	この肉を食べて変身しているあいだにたおされても、ぼうれい武者になって生きのびられる。ただし、自分が「封印」状態でやられると、ぼうれい武者になれずたおれてしまう。
ギャザーの肉	100	1000	テ 掛 フ	直接攻撃のみ可能。
吸引成虫の肉	250	2500	食 掛 フ 儀 死 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターの攻撃力を４分の１に低下させることができる。
吸引虫の肉	200	2000	テ 掛 フ 儀 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターの攻撃力を半分に低下させることができる。
吸引幼虫の肉	150	1500	テ 掛 フ	隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターの攻撃力を４分の３に低下させることができる。
吸引老虫の肉	300	3000	食 掛 フ 死	隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターの攻撃力を一律１にすることができる。
キラーギャザーの肉	150	1500	食 フ 儀 死 魔	直接攻撃のみ可能。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン							解説
きり仙人の肉	150	1500		食	掛	フ				隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターのHPを半分にしてしまう。
くたくたハニーの肉	400	4000		食	掛	フ	儀		魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターのレベルをひとつ下げることができる。
くねくねハニーの肉	200	2000	テ	食	掛	フ	儀			隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターのレベルをひとつ下げることができる。
グレートチキンの肉	200	2000		食	掛	フ		死	魔	行動速度が「倍速」になる。
クロスボウヤーの肉	400	4000		食		フ				射程10マスの「鉄の矢」が撃てる。
クロムアーマーの肉	750	7500	テ	食		フ	儀		魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターから武器か盾のいずれかを弾き飛ばすことができる。ただし、1体のモンスターにつき一度きりしか行なえない。
ゲイズの肉	300	3000		食	掛	フ				隣接するモンスターの方向を向いて特技を出すと、そのモンスターを「混乱」状態にできる。
ゲドロの肉	90	900	テ	食	掛	フ		死		自分の目の前にモンスターがいるときに特技を使用すると、そのモンスターの攻撃力と防御力を半分に低下させることができる。攻撃を受けると分裂することがあるが、分裂して出現したモンスターは敵になってしまう。
元帥アリの肉	250	2500				フ				壁を壊せるようになる。壊せる壁の限界は1フロアにつき最大500マスまで。
ゴオオポフの肉	600	6000		食	掛	フ		死	魔	隣接する敵に40ダメージの炎を吐くことができるが、たまに不発になることもある。また水上や空中を移動できるようになり、水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
ゴゴゴペンペンの肉	400	4000		食	掛	フ		死	魔	水上や空中を移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
小僧天狗の肉	70	700				フ				直接攻撃のみ可能。
コドモ戦車の肉	450	4500	テ	食	掛	フ				行動速度が「倍速」になり、射程10マスの「鉄の矢」が撃てるようになる。
ゴルディノスの肉	400	4000		食	掛	フ				通常攻撃のみ可能。
こんとんふくろうの肉	800	8000		食	掛	フ			魔	「あかりの巻物」を使ったときと同じように、フロアマップのすべてが見えるようになる。また、寝ている敵を起こすことなく行動ができる。
サーベルゲータの肉	400	4000	テ	食	掛	フ	儀			1回の行動で3回攻撃することができる。
山賊の肉	70	700		食						直接攻撃のみ可能。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
山賊大親分の肉	130	1300	食	直接攻撃のみ可能。
山賊親分の肉	100	1000	食	直接攻撃のみ可能。
地獄の使者の肉	300	3000	食 掛 フ 儀	行動速度が「倍速」になり、水上や空中も移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、水上で「通過の腕輪」を装備していればワープしない。
死神の肉	400	4000	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	行動速度が「倍速」になり、壁をすり抜けられるようになる。ただし、壁の中で変身が解けてしまうと、1ターンにつき10ダメージを受け続けることになるので注意。水上や空中も移動可能で、そこで変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
死の使いの肉	200	2000	テ 食 掛 フ	行動速度が「倍速」になり、水上や空中を移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、水上で「通過の腕輪」を装備していればワープしない。
シューベルの肉	100	1000	テ 食 掛 フ	特技ボタンを押すと、レベル１の敵モンスターを１体召喚できる。
将軍の肉	700	7000	食 掛 フ 儀 死 魔	この肉を食べて変身しているあいだにたおされても、将軍ゾンビになって生きのびられる。ただし、自分が「封印」状態でたおれると、将軍ゾンビにはなることなくたおれてしまう。
将軍ゾンビの肉	500	5000	食 掛 フ 儀 死 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターに乗り移ることができる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬や仲間を含む各種NPCには乗り移れない。
正面戦士の肉	500	5000	フ 儀	自分の正面３方向から受けるダメージを一律１にできるが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受けてしまう。
正面ファイターの肉	600	6000	フ 儀	自分の正面３方向から受けるダメージを一律１にできるが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受けてしまう。
正面マスターの肉	700	7000	フ	自分の正面３方向から受けるダメージを一律１にできるが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受けてしまう。
正面ロードの肉	800	8000	フ	自分の正面３方向から受けるダメージを一律１にできるが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受けてしまう。
ショーパンの肉	400	4000	食 掛 フ 死 魔	特技ボタンを押すと、レベル４の敵モンスターを３体召喚できる。
しわしわハニーの肉	500	5000	食 掛 フ	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターのレベルをひとつ下げることができる。
スーパーゲイズの肉	400	4000	テ 食 掛 フ 儀 死	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターを「混乱」状態にできる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
スカイドラゴンの肉	2000	20000	食 掛 フ 死 魔	同じフロアで、自分の向いている方向から右45度、左45度の範囲にいる敵の中でいちばん近くにいる者に、自動追尾の炎(ダメージ40)を吐く。上記に該当するモンスターがいない場合は、自分が向いている方向に炎を吐く。また、モンスターに変身中は水上や空中への移動もできるが、水上や空中で変身が解けるとフロア上のどこかへ強制ワープさせられる。ただし、「通過の腕輪」を装備していて、水上ならばワープしない。
スチームロイドの肉	350	3500	食 掛 フ 魔	行動速度が「倍速」になり、見えないワナが見えるようになる。「ワナ師の腕輪」装備時と同様に、ワナを自分の足元に作ってモンスターをワナにかけられるようになるが、作れるワナの種類はランダムなので選べない。また、ワナの上、町中、通路でのワナ作成は不可能。
スルードラゴンの肉	200	2000	掛 フ 死 魔	自分の2マス先の場所が空いていれば、その場所まで地面に潜って移動できる。周囲に敵や仲間などがいる場合は問題ないが、壁が間にある場所は移動できないので要注意。
セルアーマーの肉	650	6500	食 掛 フ 儀	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターから盾を弾き飛ばすことができる。ただし、1体につき1回までしか使えない。
ソードゲータの肉	800	8000	食 フ 死	1回の行動で5回攻撃することができる。
タイガーウッホの肉	300	3000	テ 食 フ	自分の目の前にいるキャラクターを持ち上げ、5マス以内にいる別のキャラクターに向けて投げつけダメージを与える。
タイガーウホーンの肉	600	6000	食 掛 フ 死 魔	自分の目の前にいるキャラクターを持ち上げ、15マス以内にいる別のキャラクターに向けて投げつけダメージを与える。
タイガーウボッホの肉	750	7500	フ 死 魔	自分の目の前にいるキャラクターを持ち上げ、20マス以内にいる別のキャラクターに向けて投げつけダメージを与える。
タイガーウホホの肉	450	4500	テ 食 掛 フ 死 魔	自分の目の前にいるキャラクターを持ち上げ、10マス以内にいる別のキャラクターに向けて投げつけダメージを与える。
大将アリの肉	200	2000	食 掛 フ 魔	壁を壊せるようになる。壊せる壁の限界は1フロアにつき最大500マスまで。
大将軍の肉	800	8000	掛 フ 儀 死 魔	この肉を食べて変身しているあいだにたおされても、大将軍ゾンビになって生きのびられる。ただし、自分が「封印」状態でたおれると、大将軍ゾンビにはなることなく死んでしまう。
大将軍ゾンビの肉	600	6000	掛 フ 儀 死 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターに乗り移ることができる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬や仲間を含む各種NPCには乗り移れない。
隊長アリの肉	150	1500	食 フ	壁を壊せるようになる。壊せる壁の限界は1フロアにつき最大500マスまで。
だいふんかウニの肉	250	2500	フ 死	自分のHPが20％以下になると爆発し、HPが1になった時点でシレンに戻る。この爆発は「大型地雷のワナ」と同じ効果があり、爆発したときに周囲1マスにいるモンスター、壁、道具を消滅させる。壁は1フロアにつき最大500マスまで壊すことができる。

大部屋などで効果が期待できる肉。部屋中の敵を焼きつくせ。



名称	売値	買値	入手可能ダンジョン							解説
タウロスの肉	300	3000				フ				直接攻撃による会心の一撃が、高い確率で出せるようになる。
チェインヘッドの肉	250	2500	テ	食	掛	フ	儀	死		2マス先まで攻撃できる。貫通能力はない。
チキンの肉	150	1500	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	変身直後に自分の「満腹度」が100回復する。行動速度が「倍速」になるが、攻撃力が1、防御力がゼロになってしまうデメリットもある。さらに、「地雷」「大型地雷」のワナやばくだんウニ系の自爆、オヤジ戦車系の爆風攻撃を受けると、必ず一撃でたおれてしまう。
チタンアーマーの肉	850	8500		食	掛	フ		死	魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターから剣、腕輪のいずれかを弾き飛ばすことができる。ただし、1体につき1回しか使えない。
チドロの肉	110	1100					儀	死		目の前にモンスターがいるときに特技を使用すると、そのモンスターの攻撃力と防御力を1にできる。自分が攻撃を受けると分裂することがあるが、分裂して出現したモンスターは敵になってしまう。
ちびタンクの肉	500	5000		食	掛	フ				行動速度が「倍速」になり、「銀の矢」が撃てるようになる。
ちゅうチンタラの肉	60	600			掛					直接攻撃のみ可能。
チンタラの肉	30	300	テ		掛					直接攻撃のみ可能。
壺荒らしの肉	110	1100				フ	儀			自分と直線上にいる敵に「雑草」を投げられる(射程10マス)。また、落ちている道具に乗ると、道具を「雑草」に変えられる能力も持つ。この能力で、店で売っている道具も「雑草」に変えられるが、そうすると店主に道具の料金を請求されてしまうので注意しよう。
デスヘッドの肉	350	3500		食	掛	フ		死	魔	2マス先まで攻撃できる。貫通能力はない。
デブーゴンの肉	550	5500		食	掛	フ		死		自分から15マス以内の距離に石を投げることができ、向いている方向から右45度、左45度の範囲の射程距離内にいるモンスターの中で、もっとも近い敵に自動で狙いがつけられる。上記に該当する敵がいない場合は、自分の正面に石を投げる。
デブータの肉	250	2500	テ		掛	フ	儀			自分から2マス以内の距離に石を投げることができ、向いている方向から右45度、左45度の範囲の射程距離内にいるモンスターの中で、もっとも近い敵に自動で狙いがつけられる。上記に該当する敵がいない場合は、自分の正面に石を投げる。
デブーチョの肉	350	3500	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	自分から5マス以内の距離に石を投げることができ、向いている方向から右45度、左45度の範囲の射程距離内にいるモンスターの中で、もっとも近い敵に自動で狙いがつけられる。上記に該当する敵がいない場合は、自分の正面に石を投げる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
デブートンの肉	450	4500	食 掛 フ 死 魔	自分から10マス以内の距離に石を投げることができ、向いている方向から右45度、左45度の範囲の射程距離内にいるモンスターの中で、もっとも近い敵に自動で狙いがつけられる。上記に該当する敵がいない場合は、自分の正面に石を投げる。
天狗開祖の肉	100	1000	フ 死	直接攻撃のみ可能。
天狗師匠の肉	90	900	フ 死 魔	直接攻撃のみ可能。
洞窟マムルの肉	100	1000	フ 死 魔	直接攻撃のみ可能。
とおせんりゅうの肉	100	1000	食 フ	自分の2マス先の場所が空いていれば、その場所まで地面に潜って移動できる。周囲に敵や仲間などがいる場合は問題ないが、壁が間にある場所は移動できないので要注意。
とくだいチンタラの肉	240	2400	掛	直接攻撃のみ可能。
飛びぴーたんの肉	400	4000	テ 食 掛 フ 儀 死 魔	攻撃力が1になり、行動速度が「倍速」になる。敵から攻撃されると、攻撃の当たる当たらないに関わらずフロア内の別な部屋へワープする習性がある。やられると変身が解除され、たおれる。
ドラゴンの肉	1000	10000	テ 食 掛 フ 儀 死	直線上にいる敵にダメージ30の炎を吐くことが可能になり、水上や空中を移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
ドラゴンヘッドの肉	150	1500	テ 食 掛 フ 死 魔	自分の2マス先の場所が空いていれば、その場所まで地面に潜って移動できる。周囲に敵や仲間などがいる場合は問題ないが、壁が間にある場所は移動できないので要注意。
ドレムラスの肉	300	3000	食 掛 フ 儀	体当たりでモンスターを吹き飛ばし、HPに5のダメージを与える。「ふき飛ばしの杖」と同じ効果。
ナイフゲータの肉	200	2000	食 フ	1回の行動で2回攻撃することができる。
なよなよハニーの肉	300	3000	食 掛 フ 儀 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターのレベルをひとつ下げることができる。
逃げピータンの肉	250	2500	テ 食 掛 フ 死	攻撃力が1になり、行動速度が「倍速」になる。敵から攻撃されると、攻撃の当たる当たらないに関わらずフロア内の別な部屋へワープする習性がある。やられると変身が解除され、たおれる。
ニシキーンの肉	90	900	食 掛 フ 儀 魔	直接攻撃のみ可能。
ぬすっトドの肉	200	2000	テ 掛 フ	隣接するモンスターから道具を盗んでワープできるが、店主、村人から盗むことはできない。落ちている道具を拾ってワープすることも可能だが、店の中の売り物は拾えない。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン							解説
ねむり大根の肉	750	7500		食	掛	フ	儀	死	魔	特技ボタンで自分の向いてる方向に「睡眠草」を投げる。射程は直線距離で10マスまで。
ノロージョの肉	100	1000	テ	食	食	フ				肉を食べた時点で所持するすべての道具の「呪い」が解けるが、壺の中の道具は対象外。
ノロージョの姉の肉	150	1500	テ	食	食	フ	儀			肉を食べた時点で所持するすべての道具の「呪い」が解けるが、壺の中の道具は対象外。
ノロージョの婆の肉	250	2500		食	食	フ		死	魔	肉を食べた時点で所持するすべての道具の「呪い」が解けるが、壺の中の道具は対象外。
ノロージョの母の肉	200	2000		食	食	フ	儀	死	魔	肉を食べた時点で所持するすべての道具の「呪い」が解けるが、壺の中の道具は対象外。
ハードレムラスの肉	400	4000		食	食	フ		死	魔	体当たりでモンスターを吹き飛ばし、HPに5のダメージを与える。「ふき飛ばしの杖」と同じ効果。
バイオロイドの肉	450	4500						死		行動速度が「倍速」になり、見えないワナが見えるようになる。「ワナ師の腕輪」装備時と同様に、ワナを自分の足元に作ってモンスターをワナにかけられるようになるが、作れるワナの種類はランダムなので選べない。また、ワナの上、町中、通路でのワナ作成は不可能。
ハイパーゲイズの肉	500	5000		食	食	フ	儀	死	魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターを「混乱」状態にすることができる。
ばくだんウニの肉	100	1000	テ	食	食	フ				自分のHPが20％以下になると爆発し、HPが1になってシレンに戻る。この爆発は「大型地雷のワナ」と同じ効果があり、爆発したときに周囲1マスにいるモンスター、壁、道具を消滅させる。壁は1フロアにつき最大500マスまで壊すことができる。
ばくれつウニの肉	150	1500	テ			フ	儀	死		自分のHPが20％以下になると爆発し、HPが1になってシレンに戻る。この爆発は「大型地雷のワナ」と同じ効果があり、爆発したときに周囲1マスにいるモンスター、壁、道具を消滅させる。壁は1フロアにつき最大500マスまで壊すことができる。
パコレプキーナの肉	400	4000	テ		食	フ	儀	死	魔	壁をすり抜けられるようになるが、壁の中で変身が解けてしまうと、1ターンにつき10ダメージを受けることになるので注意。水上や空中も移動可能で、そこで変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
パコレプキンの肉	300	3000	テ	食	食	フ	儀			壁をすり抜けられるようになるが、壁の中で変身が解けてしまうと、1ターンにつき10ダメージを受け続けることになるので注意。水上や空中も移動可能で、そこで変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
パコレプキングの肉	500	5000		食	食	フ	儀	死	魔	壁をすり抜けられるようになるが、壁の中で変身が解けてしまうと、1ターンにつき10ダメージを受け続けることになるので注意。水上や空中も移動可能で、そこで変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
パコレプゴッドの肉	600	6000	食 掛 フ 死	壁をすり抜けられるようになるが、壁の中で元の姿に戻ってしまうと1ターンにつき10ポイントのダメージを受けることになるので注意。水上や空中も移動可能で、そこで変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
畠荒らしの肉	100	1000	テ 掛 フ	自分と直線上にいる敵に「雑草」を投げられる(射程10マス)。また、落ちている道具に乗ると、道具を「雑草」に変えられる能力も持つ。この能力で、店で売っている道具も「雑草」に変えられるが、そうすると店主に道具の料金を請求されてしまうので注意しよう。
パタパタペンペンの肉	200	2000	テ 食 掛 儀	水上や空中を移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
バババペンペンの肉	300	3000	テ 食 掛 フ 死	水上や空中を移動できるようになる。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
ハブーンの肉	70	700	テ 食 掛 フ	直接攻撃のみ可能。
パルテノスの肉	100	1000	食 フ	直接攻撃のみ可能。
はんにゃ武者の肉※	600	6000	フ	この肉を食べて変身しているあいだにたおされても、ぼうれいはんにゃになり満腹度も回復する。ただし、自分が「封印」状態でたおされると、ぼうれいはんにゃになれずにたおれてしまう。
ぴーたんの肉	100	1000	テ 食 掛 フ	シレンの能力に関係なく、食べると攻撃力が1になって行動速度が「倍速」になる。HPがつきると変身が解除され、その場でたおれてしまう。
ヒーポフの肉	150	1500	テ 掛	隣接する敵にダメージ10の炎を吐くことができるが、たまに不発になることもある。また水上や空中を移動できるようになり、水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
ファントムデビルの肉	550	5500	掛 フ 儀 死 魔	モンスターや仲間から見えなくなり、気づかれない状態で行動できる。水上と空中も移動が可能で魔砲弾もはね返す。水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
フイウッチーの肉	150	1500	テ フ	直接攻撃のみ可能。
フォールギャザーの肉	250	2500	死	直接攻撃のみ可能。
ふくりゅうの肉	250	2500	食 掛 フ 死 魔	自分の2マス先の場所が空いていれば、その場所まで地面に潜って移動できる。周囲に敵や仲間などがいる場合は問題ないが、壁が間にある場所は移動できないので要注意。

※はんにゃ武者は、鬼面武者のレベルを上げるか、将軍のレベルを下げないかぎり出現しない。
ただし、「はんにゃ武者の肉」はフェイの最終問題の店で売っている場合がある

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン							解説
ブレイドゲータの肉	600	6000		食	掛	フ			魔	1回の行動で4回攻撃することができる。
ふんかウニの肉	200	2000		食	掛	フ		死	魔	自分のHPが20%以下になると爆発し、HPが1になってシレンに戻る。この爆発は「大型地雷のワナ」と同じ効果があり、爆発したときに周囲1マスにいるモンスター、壁、道具を消滅させる。壁は1フロアにつき最大500マスまで壊すことができる。
兵隊アリの肉	100	1000	テ	食	掛	フ				壁を掘れるようになる。掘れる壁は1フロアにつき最大500マスまで。
ヘビーレムラスの肉	450	4500		食	掛	フ		死		体当たりでモンスターを吹き飛ばし、HPに5のダメージを与える。「ふき飛ばしの杖」と同じ効果。
ヘルギャザーの肉	200	2000		食	掛	フ		死	魔	直接攻撃のみ可能。
ベルトーベンの肉	300	3000		食	掛	フ			魔	特技ボタンを押すと、レベル3の敵モンスターを1～3体召喚できる。
ヘンクツ戦車の肉	1200	12000						死		行動速度が「倍速」になり、自分の向いている方向に、何かに当たるまで一直線に飛んでいく大砲が撃てるようになる(ダメージ50)。なお、着弾した場所の周囲1マスにも同ダメージの爆風を起こし、そこにある道具と壁を消滅させる。ちなみに、1フロアで最大500マスの壁を消滅させることができる。
ボウヤーの肉	200	2000	テ	食		フ				射程10マスの「木の矢」が撃てるようになる。
ぼうれいはんにゃの肉※	400	4000								隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターに乗り移ることができる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬や仲間を含む各種NPCには乗り移れない。
ぼうれい武者の肉	300	3000	テ	食	掛	フ				隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターに乗り移ることができる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬や仲間を含む各種NPCには乗り移れない。
ホノオポフの肉	300	3000			掛	フ				隣接する敵にダメージ20の炎を吐くことができるが、たまに不発になることもある。また水上や空中を移動できるようになり、水上や空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
マスターチキンの肉	100	1000	テ	食	掛	フ	儀	死		直接攻撃のみ可能。
マッドレムラスの肉	350	3500	テ	食	掛	フ	儀	死	魔	体当たりでモンスターを吹き飛ばし、HPに5のダメージを与える。「ふき飛ばしの杖」と同じ効果。
マムーンの肉	80	800			掛	フ				直接攻撃のみ可能。
マムルの肉	30	300	テ	食	掛	フ				直接攻撃のみ可能。
豆山賊の肉	40	400	テ	食						直接攻撃のみ可能。

※ぼうれいはんにゃは、ぼうれい武者のレベルを上げるか、将軍ゾンビのレベルを下げる、または、はんにゃ武者を出現させてたおさない限り出現しない(はんにゃ武者の出現方法は180ページを参照)

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
まわるポリゴンの肉	150	1500	食 フ	目の前にモンスターがいるときに特技を使うとハラヘリーの呪文を唱え、自分の満腹度が10回復する。旅人、仲間、村人などの前で特技を使用しても何も起こらない。ちなみに、店主の前でこの特技を使うと、自分の満腹度が10回復するが、店主が怒り出して敵になってしまうので注意。
ミストノスの肉	200	2000	テ 食 掛 フ 儀 死	直接攻撃のみ可能。
ミダレウッチーの肉	350	3500	食 掛 フ 死 魔	直接攻撃のみ可能。
みだれ大根の肉	1000	10000	フ 死	特技ボタンで自分の向いてる方向に「キグニ族の種」を投げる。射程は直線距離で10マスまで。
みどりトドの肉	300	3000	テ 食 掛 フ 儀	隣接するモンスターから道具を盗んでワープできるが、店主、村人から盗むことはできない。落ちている道具を拾ってワープすることも可能だが、店の中の売り物は拾えない。変身中に攻撃されると分裂することがあるが、分裂して生まれたモンスターは敵になる。
ミドロの肉	80	800	掛 フ	目の前にモンスターがいるときに特技を使用すると、そのモンスターの攻撃力と防御力を4分の3に低下させる。
みの仙人の肉	200	2000	テ 食 掛 フ 儀 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターのHPを半分にすることができる。
ミノタウロスの肉	400	4000	テ 食 掛 フ 死 魔	直接攻撃による会心の一撃が、高い確率で出せるようになる。
ミラージュデビルの肉	600	6000	フ 死 魔	モンスターや仲間から見えなくなり、気づかれない状態で行動できる。水上と空中も移動できるようになる。水上と空中で変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。魔法はすべて反射する。
ミラクルチキンの肉	300	3000	食 掛 フ 死 魔	行動速度が「倍速」になる。
冥王の肉	500	5000	フ 死	行動速度が「倍速」になり、壁をすり抜けられるようになる。ただし、壁の中で変身が解けてしまうと、1ターンにつき10ダメージを受け続けることになるので注意。水上と空中も移動可能で、そこで変身が解けると、フロア上のどこかへ強制ワープさせられるが、「通過の腕輪」を装備していれば水上ならワープしない。
メガタウロスの肉	500	5000	食 掛 フ 死 魔	直接攻撃による会心の一撃が、高い確率で出せるようになる。
メタルアーマーの肉	950	9500	食 掛 フ 死 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターから武器、盾、腕輪のうちどれかひとつだけ弾き飛ばすことができる。ただし、1体のモンスターにつき一度きりしか行なえない。
めまわし大根の肉	300	3000	テ 食 フ	特技ボタンで自分の向いている方向に「混乱草」を投げる。射程は直線距離で10マスまで。
メンベルスの肉	200	2000	テ 食 掛 フ	特技ボタンを押すと、レベル2の敵モンスターを1体召喚できる。

名称	売値	買値	入手可能ダンジョン	解説
物荒らしの肉	120	1200	フ 儀 死 魔	自分と直線上にいる敵に「雑草」を投げられる(射程10マス)。また、落ちている道具に乗ると、道具を「雑草」に変えられる能力も持つ。この能力で、店で売っている道具も「雑草」に変えられるが、そうすると店主に道具の料金を請求されてしまうので注意しよう。
もや仙人の肉	300	3000	フ 死 魔	隣接するモンスターの方向を向いて特技ボタンを押すと、そのモンスターのHPを半分にできる。
ヤミウッチーの肉	50	500	テ 食 フ	直接攻撃のみ可能。
やみふくろうの肉	500	5000	食 掛 フ	「あかりの巻物」を使ったときと同じように、フロアマップが見えるようになる。また、寝ている敵を起こすことなく行動ができる。
妖怪にぎり親方の肉	250	2500	食 掛 フ 儀 死 魔	攻撃してたおすと、一定の確率で「大きいおにぎり」を落とす。
妖怪にぎり変化の肉	100	1000	テ 食 フ	攻撃してたおすと、一定の確率で「大きいおにぎり」を落とす。
妖怪にぎり見習いの肉	50	500	掛 フ	直接攻撃のみ可能。
妖怪にぎり元締の肉	500	5000	食 掛 フ 死	攻撃してたおすと、一定の確率で「巨大なおにぎり」を落とす。
ようまふくろうの肉	600	6000	テ 食 掛 フ 魔	「あかりの巻物」を使ったときと同じように、フロアマップが見えるようになる。また、寝ている敵を起こすことなく行動できる。
らんぶポリゴンの肉	900	9000	食 掛	目の前にモンスターがいるときに特技を使うとハラヘリーの呪文を唱え、自分の満腹度の最大値が10上がる。旅人、仲間、村人などの前で特技を使用しても何も起こらない。ちなみに、店主の前でこの特技を使うと、自分の満腹度の最大値が10上がるが、店主が怒り出して敵になってしまうので注意。
ローグトドの肉	500	5000	食 掛 フ 死 魔	隣接するモンスターから道具を盗んでワープできるが、店主、村人から盗むことはできない。落ちている道具を拾ってワープすることも可能だが、店の中の売り物は拾えない。変身中に攻撃されると分裂することがあるが、分裂して生まれたモンスターは敵になる。
ンドゥバの肉	100	1000	テ 食 掛 フ 儀	食べると壺の姿になり、しばらくのあいだ敵モンスターに気づかれなくなる。また、特技ボタンを押せばいつでも道具に化けられる。
ンドゥルーの肉	110	1100	テ 食 掛 フ 儀	食べると壺の姿になり、しばらくのあいだ敵モンスターに気づかれなくなる。また、特技ボタンを押せばいつでも道具に化けられる。
ンバマの肉	120	1200	食 掛 フ 儀 死 魔	食べると壺の姿になり、しばらくのあいだ敵モンスターに気づかれなくなる。また、特技ボタンを押せばいつでも道具に化けられる。
ンバルーンの肉	130	1300	食 掛 フ 死 魔	食べると壺の姿になり、しばらくのあいだ敵モンスターに気づかれなくなる。また、特技ボタンを押せばいつでも道具に化けられる。

五章 シレンシリーズ回顧

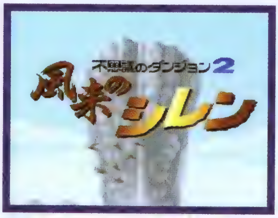
『風来のシレン』シリーズの歴史

スーパーファミコン版『風来のシレン』の発売以来、さまざまな機種で登場した『シレン』シリーズ。ここでは、数多くの『シレン』ファンが睡眠不足におちいった歴代シリーズ作品を発売順に紹介する。

元祖『風来のシレン』発売から11年の月日が流れ……

入るたびにフロア構成が変化し、落ちている道具や仕掛けられたワナ、階段の位置などが異なる"不思議のダンジョン"を、モンスターと戦いつつ踏破していくRPG。それが『シレン』シリーズの基本ルールだ。しかしながら、初代『風来のシレン』から続く歴代の作品は、システムの改良や追加を受けてよりプレイしやすく進化してきた。以下では、その11年にわたるシリーズの進化の足跡を各作品ごとに振り返っていこう。

最新作にして元祖『シレン』のリメイクでもあるDS版。各種システムの洗練ぶりはシリーズ屈指と言える。

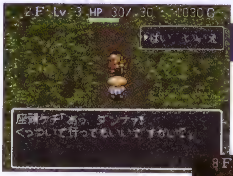


不思議のダンジョン2 風来のシレン

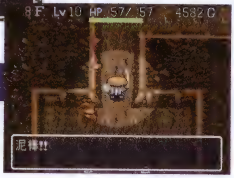
対応機種:スーパーファミコン　発売日:1995年12月1日

記念すべきシリーズの原点!

『トルネコの大冒険 不思議のダンジョン』に続く"不思議のダンジョン"シリーズの第2弾として誕生。主人公は三度笠に縦縞合羽の又旅姿、食料はおにぎりといった「和」のテイストが盛り込まれた世界設定で、『トルネコ』との差別化が図られている。また、壺やモンスターの肉、ダンジョン内の店、旅仲間などの新システムも追加されて、『トルネコ』以上に奥が深く中毒性の高いプレイが楽しめるようになった。本作のヒットは『シレン』シリーズのみならず、"不思議のダンジョン"シリーズの存続をも決定づけたと言えよう。



イベントを経て旅の仲間が増えていく。戦闘、回復などの各場面で役に立つ。



店の商品の泥棒も可能。店主から逃げ切れるかどうかのスリルがたまらない!

©1995 CHUN SOFT

不思議のダンジョン

風来のシレンGB 月影村の怪物

対応機種：ゲームボーイ　　発売日：1996年11月22日

携帯ゲーム機で登場した待望の続編

初代『シレン』ファンから寄せられた続編希望の声に応えて、翌年にリリースされたシリーズ第２弾。月影村の謎をめぐってシレンとコッパの新たな冒険がはじまる。ROMカートリッジ容量の都合からか、道具の種類が減り、モンスターの肉も削られている。しかし、ボタン数の少ないゲームボーイゆえに操作はやや煩雑化したものの、ゲームの本質的な楽しさは不変だ。移動中や外出先など場所を選ばずプレイできる手軽さもあいまって、『シレン』シリーズの入門編として最適であり、ファン層の拡大にもつながった。

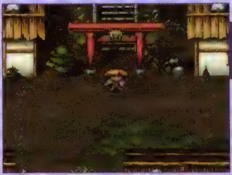
モンスターのレベルは色分けではなく数字表記。イヌ、ネコ、ニワトリのうち1匹が仲間になる。

フェイの問題が、ひとつのモードとして独立。全100問のダンジョンパズルに挑戦できる。

©1996 CHUNSOFT

パソコンでも発売された『風来のシレン』シリーズ

『月影村の怪物』以後、シリーズの家庭用機でのリリースはしばらくストップしたが、1999年にはパソコン（Windows）版の『シレン』が発売された。これは『月影村の怪物』をベースにしていて、ユーザーがフェイの問題を作成することもできた。さらに2002年には、同ソフトのインターネット対応版がダウンロード販売を開始。新たな道具はもちろん、インターネット番付、風来救助隊、週替わりダンジョンなどの多彩な要素が加えられた（2006年販売終了）。また同じ年に、『女剣士アスカ見参！ For Windows』も発売されている。両ソフトとも現在はオンラインサービスは終了したが、オフラインでのプレイは可能だ。



美麗＆フルカラーのグラフィックで生まれ変わったパソコン版『月影村の怪物』。

『アスカ見参！』はドリームキャスト版からの移植作。新アイテムや新ダンジョンが増加。

©1996 / 1999 CHUN SOFT / すぎやまこういち　©2002 CHUN SOFT / すぎやまこういち

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

対応機種：ニンテンドウ64　発売日：2000年9月27日

大きく進化を遂げたシリーズ決定版

『月影村の怪物』から約４年を経て、システムの大幅な追加と変更を受けた第３弾がついに登場。敵の攻撃を何度も受けると腕輪が壊れるようになり、武具に合成できる特殊能力（印）の数にはスロットによる制限が設けられた。道具、ワナ、モンスターの種類が格段に増えたことに加え、ダンジョン内にランダムで出現する行商人や土偶などの新要素も、プレイ状況の多様さにますます拍車をかけている。時系列で並べるとシリーズ最初の物語にあたり、まだ幼いシレンがコッパらの仲間とともに、ナタネ村を鬼から守るため奮闘する。

モンスターを仲間にできる新システム「もののけ王国」が追加されて、戦闘に幅が出た。

ダンジョン内に出現する土偶は、その種類に応じた効果を部屋やフロアに及ぼす。

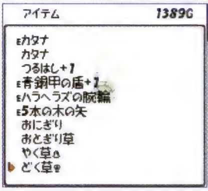
©2000 CHUN SOFT / すぎやまこういち

不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城

対応機種：ゲームボーイカラー　発売日：2001年7月27日

風来救助隊システムの元祖

当時はゲームボーイカラー専用で発売されたソフトだが、もちろんゲームボーイアドバンスでもプレイは可能だ。初登場の目玉システムは「風来救助隊」。プレイヤーがたとえ冒険途中でたおれても、通信ケーブルかパスワードで他のプレイヤーに救助を依頼できるというものだ。また、通信ケーブルを使った道具の交換も可能。他にも、腕輪の合成、道具の「祝福」と「呪い」などの新システムがある。ゲームボーイの前作『月影村の怪物』で割愛されたワナのダンジョンやモンスターの肉も復活し、格段のパワーアップを果たしている。



杖の使用回数が減らない、草の効果が2倍など、じつにありがたい効果が「祝福」状態だ。

『女剣士アスカ見参！』やDS版『シレン』へと受け継がれる風来救助隊はこの作品が初出。

©2001 CHUNSOFT / すぎやまこういち

不思議のダンジョン　風来のシレン外伝

女剣士アスカ見参！

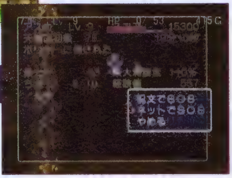
対応機種：ドリームキャスト

発売日：2002年2月7日

シリーズ初のネットワーク対応

パソコン版を除くと任天堂以外のハードで発売されたシリーズ唯一の作品。ニンテンドー64版『シレン2』に仲間として登場した放浪の女剣士アスカが主人公だ。ネットワークに対応した風来救助隊、エレキ箱、秘技といった新システムが導入された他に、既存のシステムの一部も変更されている。具体的な変更例としては、道具を壺へ入れたまま倉庫に預けられる、白紙の巻物は武具に合成できないなどがある。ダンジョン数はシリーズ最多で、やり込み派も納得のボリューム。それゆえシリーズの中では上級者向けの内容かも。

モンスターのエレキロボを呼び出せるエレキ箱。箱を強化することも可能だ。



全国の風来人が、ネットワークを介して助けたり助けられたりできる！

©チュンソフト / すぎやまこういち　©SEGA, 2002

携帯電話で『風来のシレン』を楽しもう！

家庭用や携帯ゲーム機、パソコン以上に「生活に身近な機械」といえば携帯電話。現在、NTTドコモ、AU、ソフトバンクという主要携帯電話3社のすべてで、右のリストにある『シレン』シリーズが遊べる。手軽にサクサクやれるのでヒマつぶしには持ってこいだ。

思わず声を上げそうな大ピンチ！ 写真は最新作のNTTドコモ版『MEGA』のもの。

配信タイトルと対応機種

携帯電話	遊べるタイトル
NTTドコモ	風来のシレン
	風来のシレン Extra
	風来のシレン WANA
	風来のシレン Level Keep
	風来のシレン GOLD
	風来のシレン MEGA
AU	風来のシレン EZ
ソフトバンク	風来のシレン1
	風来のシレン2

※各ゲームが遊べる対応機種、料金などの詳細は以下のサイトを参照。
アドレス→http://contents.dwango.jp/chunsoft/

©2006 CHUNSOFT / すぎやまこういち

◎巻末コラム

シレンジャー誕生の夜

文：永田泰大

Profile：元週刊ファミ通編集者。仕事もしないで『シレン』する、仕事せん隊シレンジャーの初代メンバーに名をつらねる。おもな著作に「ゲームの話をしよう」全3集、「魂の叫び」(ともにエンターブレイン刊)など。

『風来のシレン』がはじめてリリースされた1995年に、ゲームファンでいられたことを幸運に思っている。この名作をリアルタイムで楽しむことができたから、ということ以上に理由がある。何かというと、当時は圧倒的に情報が不足していたのだ。インターネットはちっとも身近じゃなかった。僕はゲーム雑誌の編集部で働いていたが、メーカーが公開するゲームの資料はごく簡単なものばかりだった。遊ぶにせよ、仕事で攻略するにせよ、それは実際にプレイする以外なかった。つまり、『風来のシレン』がスーパーファミコンでリリースされた11年まえ、僕らは、このゲームに何が起こるのか、つぎのターンに何が起こるのか、まったく予測できなかった。それを幸運に思う。何も知らずに『風来のシレン』をプレイする。ゲームファンとして、これ以上の楽しみがあるだろうか。

当時のことを思い返すとき、まっさきによみがえる場面がある。それは1995年の12月23日の深夜のことで、どうして日付まで覚えているかというと、その日がクリスマスイブの前日で、コントローラを握っていた編集部員の篠原の携帯電話に、ガールフレンドから何度も電話が入っていたからだ。

そのとき、篠原は「フェイの最終問題」に挑戦していた。それは『風来のシレン』の最終ダンジョンで、当時、そこをクリアした者はまだ誰もいなかった。僕と、他の編集者である青山さんと羽田さんと永井さんが、いつ頃から篠原のプレイを見守りはじめたかはさすがによく覚えていない。きっと、声の大きい篠原のことだから、最初の合成か泥棒が成功したあたりで、「ヤバい、ヤバい」などと叫んだりしたのだろう。たしかに、その日の篠原はついていた。僕ら4人はいつの間にか、篠原の背後にイスを持ち寄って彼のプレイを見守る形になった。とはいえ、それがあれほど長く続くとは思いもよらなかった。

序盤、時間的にいえば日付が変わるころ、背後の4人は明らかに篠原の失敗を願っていた。『シレン』ファンならわかると思うが、このゲームにおいて人の死にざまを見守ることは一級の娯楽となる。とりわけ、気心の知れ合った友人がコントローラを握っているときはそうだ。「さっさと死ね！」という野次が健康的に飛び交うような状況で、「悪いけどこれ、クリアしますよ」とうそぶく篠原は、当時、二十歳そこそこの若造だった。

いくつかの危機を後輩がぎりぎりのところで乗り越えて、それまで誰も到達しなかった階へたどり着いたとき、挑戦を見守る僕らの心情は思いがけず変化した。そのときの不思議な高揚感をいまでも思い出せる。未知の風景がモニターに映し出されたとき、後輩の背後に座る意地悪な先輩たちは、その挑戦を応援しはじめたのだ。「もうこれ、クリアしちゃおうぜ」と背後から僕らは言った。底知れぬダンジョンの最後を見極めたいと、強く感じていたのだ。

しかし、行く手はまったくの未知である。降りる階にどんなモンスターが待ち受けるのかわからないのはもちろん、対面した見知らぬ色のモンスターがどんな攻撃を仕掛けてくるのかすらわからない。まさに手に汗握りながら、僕らは一致団結して未知のフロアを進んだ。1ターンごとに鼓動を速め、戸惑い、笑い、開き直り、ピンチが訪れるたびにコントローラを置いて全員で真剣に対策を論じ合った。ゲームをよく知る複数の人間が知恵を出し合えば、ミスは劇的に少なくなる。いくつかのモンスターハウスを切り抜け、合成も泥棒も順調に成功し、これはもう失敗する要素がないぞ、と思えるくらいにプレイは安定した。このまま最後まで行ける。きっと誰しもがそう思った。

最終ダンジョンの終わりを僕らは50階と予測した。テーブルマウンテンの終わりが30階、掛軸裏の洞窟が16階、食神のほこらが25階。最終ダンジョンと目されていたフェイの最終問題に終わりがあるとすれば、ありそうなのは50階だ。ところが50階にはあっさりと、つぎのフロアへ続く階段があった。そのとき、はじめて悪い予感が走った。50階のつぎは、60階や70階ではないだろう。50階で終わらないのであれば、100階？　100階かよ！

終電はとっくになくなっていた。職場には僕ら5人の他にほとんど人影がなかった。なにせ、その日は仕事納めなのだ。

金曜日の夜なのだ。明ければクリスマスイブなのだ。にもかかわらず、僕らにそこを離れるという選択肢はなかった。篠原の携帯電話が何度も鳴っていたが、彼はそれを完全に無視していた。優先させるべきことは、とにかくゲームに集中することだった。

もう、そのプレイは篠原単独のものではなくなっていた。彼はただ単に場の代表としてコントローラを握っているだけで、多くの選択は5人で協議された。「そいつは2回斬れば死ぬ」「さきに、めぐすり飲もう」「投げるな。外れたら死ぬぞ」「もう、しあわせの腕輪、意味ないね」「いまちらっと見えたの何?」

非常識なほど時間をかけて、僕らはダンジョンを少しずつ潜っていった。いま、多くの情報を熟知し、“不思議のダンジョン”シリーズの常識を深く理解している人たちに、当時の僕らの感情の振幅がうまく伝わるかどうか自信がない。想像できるだろうか? オドロがはじめて盾のメッキを剥がしたときの恐怖を。吸引成虫が力の最大値を3下げたときの憤りを。正面マスターを背後から一撃でたおしたときに巻き起こった爆笑を。

そして、白眉はアークドラゴンだ。

闇から炎が不規則な軌道で走ってきて、シレンをジュッと焼いたときの混乱。なに? どこ? 誰? うそだろ?

もうとっくに夜は明けていた。篠原は携帯電話の電源を切ってしまっていた。数歩、進むごとにシレンの背を焼く不条理な炎。全員で生きる望みを探り合う。あれほど潤沢にあった「背中の壺」が、ひとつ、またひとつと、ただの陶器と化していく。

部屋が朝の白さで満たされていくにつれ、選択肢は減り、かわりに5人の心を絶望が占めていった。そのフロアを、僕は75階と記憶している。

背後から見守る僕らは、コントローラを握る後輩へ、なんのアドバイスも送れなくなっていた。篠原の挑戦は、幾多の困難を乗り越えながら5人全員の挑戦となり、いままた篠原ひとりの挑戦に戻りつつあった。杖も壷も草も尽きていた。もう、当事者以外には誰も責任を負えないという状況だった。

ジュッ、とまた例の炎がシレンの体力を50奪う。ああ、ここまでだ、と僕は思った。おそらく、他の4人も。

最後の瞬間を、どう迎えるべきかと僕はぼんやり思った。おそらく、階段へもたどり着けまい。真っ赤な体力ゲージ。つぎの炎が届くとき、この長い夜は終わるのだろう。

そのとき、篠原がコマンドした。シレンはパコレプキングの肉を食った。僕は、びっくりしてしまった。この最後の瞬間に、いったい何をやろうというのだ? 篠原はモニターを凝視したまま言った。「壁の中に炎が届くのかどうか、まだ試してない!」

アークドラゴンの炎は壁を貫通してシレンまで届く。けれども、壁の中にいたとき、ダメージを食らうのかどうかは、まだ試していない、と彼は言うのだ。それは、この圧倒的な逆境を劇的に覆しはしない。しかし、少なくとも、数ターンさきに確実に訪れる死を甘んじて受け入れるよりも、価値のあることだ。カボチャのおばけになったシレンが壁の中へ入る。そして、1歩、ゆっくりと歩く。ああ、なんてかっこいいんだろうと思ったら、涙が出てきた。理由はよくわからない。その、カボチャのおばけになったシレンと、コントローラを握る篠原が、とてもかっこよく思えて、でももうこれで終わるのだろうと思ったら涙が出てきた。みっともないから、悟られないようにこっそり手でぬぐった。

そして、炎は壁の中へも届いたのだ。ジュッという音がして、あっけなくシレンは力尽きた。フェイの最終問題の75階の、壁の中で。

篠原に11年前のことを訊いたところ、どうやって死んだのかよく覚えていないと彼は言った。ただ、その瞬間に、全身から力が抜けて、貧血のようになったことだけを覚えていると。青山さんはその瞬間がすでに土曜日だったということと、徹夜明けの5人が妙にさわやかだったということを記憶している。確認していないけど、永井さんも羽田さんもきっと何かを覚えているのだろう。

元来僕は涙腺が弱いほうで、ゲームで泣いたことも一度や二度ではない。けれども、あんなふうな泣き方をしたことはなかったし、あれ以来一度もない。どう考えてもひとり用のゲームを、5人で真剣に楽しんだあの瞬間が忘れられなくて、僕はその後、このゲームの攻略記事を作るときにシレンジャーという5人組を考案した。いまでもその名前は誌面やネットでときどき見かけるから、おもしろいものだなと思う。

2006年、『風来のシレン』はニンテンドーDSに移植された。きっといまこうしているあいだにも、新しいドラマが生まれているのだろう。いま、11年ぶりにプレイし直しながら、僕はしみじみと思う。『風来のシレン』というゲームを何も知らない状態でプレイできた自分は、本当に幸運だったと。

不思議のダンジョン
風来のシレンDS コンプリートガイド

2007年2月7日　初版発行

構成・執筆	山崎　裕（株式会社ブレインナビ）
	本間雄大（株式会社ブレインナビ）
	菅瀬健一
	永井丈伸
	永田泰大
デザイン	Ash Graphics
デザイン監修・装丁	新矢由美子（ファミ通書籍編集部）
編集	成田　圭（ファミ通書籍編集部）
編集協力	伊藤良介（ファミ通書籍編集部）
	青山　良（ファミ通書籍編集部）
	坂井　肇
校正	葛見由美子
	麻生　隆
協力	株式会社チュンソフト

発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集長	坂本武郎
副編集長	澄田雅範
業務部	神田雅代
印刷	大日本印刷株式会社

発行所・発売元　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555
（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

© 1995/ 2006 CHUNSOFT/ すぎやまこういち
© 2007 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-3389-3
Printed in JAPAN

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

イリスのアトリエ グランファンタズム 公式パーフェクトガイド …………1995円
ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア- ファイナルガイド…………1890円
うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 公式ガイドブック…………1365円
エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー パーフェクトガイドブック …………1365円
SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル コンプリートガイド…………1890円
SDガンダム ジージェネレーションDS コンプリートガイド …………1680円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック…………1050円
大神 公式ガイドブック …………1470円
カルチョビット パーフェクトガイドブック …………1260円
ガンダムバトルロワイヤル コンプリートガイド …………1680円
九龍妖魔學園紀 公式ファイナルガイド 私立天香學園高等学校《生徒会》最終報告書 再装填 …1995円
キミキス オフィシャルコンプリートガイド …………1470円
機動戦士ガンダム ターゲット イン サイト コンプリートガイド…………1575円
グローランサーV ジェネレーションズ 公式コンプリートガイド …………1680円
SIREN2 公式パーフェクトガイド …………1575円
サモンナイト4 パーフェクトサモナーズバイブル …………1365円
実況パワフルプロ野球13 選手育成パーフェクトガイド …………1680円
JEANNE D'ARC オフィシャルコンプリートガイド…………1470円
ゼノサーガ エピソードⅢ ［ツァラトゥストラはかく語りき］ パーフェクトガイド …1995円
戦国BASARA2 公式ガイドブック…………1575円
ダービースタリオンP 完全攻略ガイド＋ ～ダビスタ鉄人秘伝の書～ …………1890円
ダービースタリオンP 全書 …………1680円
たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに かんぺきガイドブック…………735円
DS版 ファイナルファンタジーⅢ 公式ファイナルガイド …………1260円
テイルズ オブ ザ テンペスト パーフェクトガイド …………1680円
テイルズ オブ ファンタジア ーフルボイスエディションー オフィシャルガイドブック …1470円
テイルズ オブ ジ アビス パーフェクトガイド …………1995円
.hack//G.U. Vol.2 君想フ声 コンプリートガイド …………1575円
ナインティナイン・ナイツ オフィシャルコンプリートガイド …………1785円
Newスーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド …………1050円
バイオハザード4 解体真書 改訂版 …………1785円
ファンタシースターユニバース パーフェクトバイブル …………1995円
ファイナルファンタジーXI マニアックス 合成極之書 Ver.20060822…………1575円
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル Ver.20060221…………1995円
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル 2nd Ver.20061222 …2310円
ブレイブ ストーリー 新たなる旅人 公式ガイドブック…………1575円
プロサッカークラブをつくろう! ヨーロッパチャンピオンシップ ファイナルパーフェクトガイド …1890円
フロントミッション フィフス ～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～ 公式パーフェクトガイド …1890円
ペルソナ3 公式パーフェクトガイド…………1470円
ペルソナ3 公式設定資料集…………1680円
ペルソナ倶楽部 P3 …………1680円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式ワールド大百科 …………840円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑…………924円
ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊・赤の救助隊 かんぺき救助マニュアル …1890円
星のカービィ 参上! ドロッチェ団 かんぺきサポートガイド …………1050円
マグナカルタ オフィシャルパーフェクトガイド PS2&PSP両対応版 …………1470円
MOTHER3 パーフェクトガイド …………1260円
マリオ&ルイージRPG2 ぱぁふぇくとガイドブック …………1260円
マリオカートDS カンペキ爆走ガイドブック …………1050円
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド パーフェクトガイド…………1470円
モンスターハンター2(ドス) 公式ガイドブック…………2415円
モンスターハンターポータブル 公式ガイドブック …………1785円
龍が如く 完全攻略極ノ書…………1365円
龍が如く2 完全攻略極ノ書 …………1680円
ロックマンエグゼ6 電脳獣グレイガ／電脳獣ファルザー 公式ガイドブック …1155円

＊記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

ISBN978-4-7577-3389-3
C0076 ¥1500E

9784757733893

1920076015007

エンターブレイン
定価 本体1500円 +税

不思議のダンジョン
風来のシレンDS
コンプリートガイド

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

イリスのアトリエ グランファンタズム 公式パーフェクトガイド	1995円
ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア- ファイナルガイド	1890円
うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 公式ガイドブック	1365円
エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー パーフェクトガイドブック	1365円
SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル コンプリートガイド	1890円
SDガンダム ジージェネレーションDS コンプリートガイド	1680円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	1050円
大神 公式ガイドブック	1470円
カルチョビット パーフェクトガイドブック	1260円
ガンダムバトルロワイヤル コンプリートガイド	1680円
九龍妖魔學園紀 公式ファイナルガイド 私立天香學園高等学校《生徒会》最終報告書 再装填	1995円
キミキス オフィシャルコンプリートガイド	1470円
機動戦士ガンダム ターゲット イン サイト コンプリートガイド	1575円
グローランサーV ジェネレーションズ 公式コンプリートガイド	1680円
SIREN2 公式パーフェクトガイド	1575円
サモンナイト4 パーフェクトサモナーズバイブル	1365円
実況パワフルプロ野球13 選手育成パーフェクトガイド	1680円
JEANNE D'ARC オフィシャルコンプリートガイド	1470円
ゼノサーガ エピソードⅢ ［ツァラトゥストラはかく語りき］ パーフェクトガイド	1995円
戦国BASARA2 公式ガイドブック	1575円
ダービースタリオンP 完全攻略ガイド＋ ～ダビスタ鉄人秘伝の書～	1890円
ダービースタリオンP 全書	1680円
たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに かんぺきガイドブック	735円
DS版 ファイナルファンタジーⅢ 公式ファイナルガイド	1260円
テイルズ オブ ザ テンペスト パーフェクトガイド	1680円
テイルズ オブ ファンタジア ーフルボイスエディションー オフィシャルガイドブック	1470円
テイルズ オブ ジ アビス パーフェクトガイド	1995円
.hack//G.U. Vol.2 君想フ声 コンプリートガイド	1575円
ナインティナイン・ナイツ オフィシャルコンプリートガイド	1785円
Newスーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
バイオハザード4 解体真書 改訂版	1785円
ファンタシースターユニバース パーフェクトバイブル	1995円
ファイナルファンタジーXI マニアックス 合成極之書 Ver.20060822	1575円
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル Ver.20060221	1995円
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル 2nd Ver.20061222	2310円
ブレイブ ストーリー 新たなる旅人 公式ガイドブック	1575円

ISBN978-4-7577-3389-3
C0076 ¥1500E
9784757733893
1920076015007
エンターブレイン
定価 本体1500円＋税

『シレンDS』の知りたい情報が満載！

6つの追加ダンジョンへの行き方
かじ屋の娘イベントの全貌
禁断の泥棒テクニック
魔蝕虫に女王がいた！
風来救助でしかもらえない道具
ダンジョン別モンスター出現分布
モンスターの肉の全効果
全210体のモンスターデータ
すべての道具の売値と買値

その他、週刊ファミ通の連載でおなじみ、
元祖シレンジャー・永田泰大氏の書き下ろしコラムも読める！

© 2007 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
© 1995 / 2006 CHUNSOFT / すぎやまこういち

ファミ通
不思議のダンジョン 風来のシレンDS コンプリートガイド
enterbrain

不思議のダンジョン 風来のシレンDS コンプリートガイド

1000回遊べる 不思議のダンジョン® 風来（ふうらい）のシレンDS をこれ一冊で極めよう!!

大（だい）丈（じょう）夫（ぶ）。ファミ通の攻略本だよ。

不思議のダンジョン 風来のシレンDS コンプリートガイド

ファミ通DS+Wiiには毎月、別冊付録ファミ通コミックがついてくる!!
えっ!?
ファミ通コミックって?
答え
人気ゲームがマンガで読める別冊付録だ!!
ロックマンゼクス
ROCKMAN ZX
どうぶつの森 とんぼ村だより
好評連載中!!!!!!!!
スーパープリンセスピーチ
ピーチの大冒険!?
星のカービィ
カービィ&デデデのプププ日記
そのほか、人気ゲームがマンガで読める!!
enterbrain 株式会社エンターブレイン
http://www.enterbrain.co.jp

ニンテンドーDSとWiiのことならおまかせ!!

ファミ通ディーエス＋ウィー DS+Wii

毎月21日発売

特別定価 590円［税込］

ファミ通ディーエス＋ウィー DS+Wii 7つのいいとこ

いいとこ①
全ページフルカラーだからキレイ!!

いいとこ②
読みがなつきで誰でも読める！

いいとこ③
最新ゲームの情報がよくわかる!!

いいとこ④
人気ゲームの攻略がいっぱい!!

いいとこ⑤
任天堂専門誌ナンバー1だから安心!!

いいとこ⑥
『ポケモン』などのファンページも多数!!

いいとこ⑦
うれしい付録つきでお買い得!!

全国書店・一部コンビニで絶賛発売中!!

enterbrain 株式会社エンターブレイン http://www.enterbrain.co.jp

『不思議のダンジョン 風来のシレンDS』をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

ご協力ありがとうございました。毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもってかえさせていただきます。

郵 便 は が き

お手数ですが
50円分の切手を
貼ってください

102-8431

（受取人）

東京都千代田区三番町6-1

株式会社エンターブレイン

ファミ通書籍編集部

不思議のダンジョン
風来のシレンDS
コンプリートガイド 係

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
	☎（　　）　—			

©1995/2006 CHUNSOFT/すぎやまこういち

『シレンDS』の知りたい情報が満載！

6つの追加ダンジョンへの行き方
かじ屋の娘イベントの全貌
禁断の泥棒テクニック
魔蝕虫に女王がいた！
風来救助でしかもらえない道具
ダンジョン別モンスター出現分布
モンスターの肉の全効果
すべての道具の売値と買値
全210体のモンスターデータ

その他、週刊ファミ通の連載でおなじみ、
元祖シレンジャー・永田泰大氏の書き下ろしコラムも読める！

© 2007 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
© 1995 / 2006 CHUNSOFT / すぎやまこういち

ガイド

enter brain

1000回遊べる
不思議のダンジョン®
風来（ふうらい）のシレンDS

をこれ一冊で極めよう!!

大（だい）丈（じょう）夫（ぶ）。
ファミ通の攻略本だよ。

不思議のダンジョン　風来のシレンDS　コンプリートガイド

ファミ通

不思議のダンジョン
風来のシレンDS コンプリートガイド

enter brain